201 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAMES BOND
SCHOPT DUBBEL KONT

MEDAL OF HONOR
CALL OF DUTY BEATER?

EVERYBODY'S TENNIS
GAME, SET & MATCH!

DRAGON QUEST IX
MAAKT JE EEN ANDER MENS

DE HEROES ZIJN TERUG! DJ HERO 2 GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

WWW.PU.NL
SEP.2010
€ 3,95
BP 8 718226 100313 01009



MAFIA® II

PLUS: THE LEGEND OF ZELDA: THE SKYWARD SWORD WORDT BIJZONDER • CRACKDOWN 2 VERTOONT WAT SCHEURTJES • DE GIANA SISTERS ZIJN TERUG • ZOEK DE STERKE PUNTEN IN ALL POINTS BULLETIN • DE HAAT VAN PU-REDACTEUREN • DONKEY KONG COUNTRY RETURNS IS DE BESTE COMEBACK ALLER TIJDEN • INFAMOUS 2 IS SPECTACULAIRDER, STOERDER, HARDER, MOOIER, SNELLER EN BRUTER • STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II • ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD • GHOST RECON: FUTURE SOLDIER • FINAL FANTASY XIV ONLINE • PES 2011 GAAT VOOR DE WINST • EN VEEL MEER...



16
www.pegi.info

REDACTIONEEL

Of ik even een redactioneel wilde schrijven nu Niels met vakantie is. Natuurlijk Ed, dat doe ik wel effe. Maar waarover in godsnaam? Ter inspiratie heb ik wat oudere PU's doorgebladerd om te zien hoe Niels dat toch iedere keer weer doet. Nou, ik heb mijn best gedaan hoor, maar het ging niet vanzelf.

Natuurlijk moet ik het even over de cover hebben. Want wanneer de ontwikkelaar van Mafia II je aanbiedt om hun beeld op de cover te zetten, dan kun je dat natuurlijk niet weigeren. Zo werkt dat nu eenmaal met maffiosi; je slaat hun aanbiedingen niet in de wind. Maar laten we eerlijk zijn, de game is natuurlijk ook een pareltje. En dat zeg ik echt niet vanwege het paardenhoofd dat hier onder mijn bureau lag.

Over pareltjes gesproken: Metroid: Other M valt daar natuurlijk ook onder, niet in de laatste plaats door de adembenemende Samus die in het ruimtepak steekt. Vandaar dan ook dat we de Spacebabe haar eigen cover op de achterkant hebben gegeven, draai hem dus snel om.

Vergeet overigens niet www.pu.nl regelmatig bezoeken want we doen daar live verslag van de Gamescom in Keulen, en dat is toch een mooie afsluiter van de zomervakantie.

Tja vakantie;; ik hoop dat Niels snel terugkomt en ik nog wat vrij kan nemen want mijn bleke gamershuidje kan wel wat zon gebruiken.

JEROEN



DE REDACTIE

Het was de afgelopen dagen zo warm op de redactie dat iedereen een beetje in vakantiesfeer was. Vandaar dat we ons het volgende afvroegen: hebben de PU-redacteuren nog vakantieplannen of buffelen die ijverige werkbijen de hele zomer gewoon door?

STEVEN



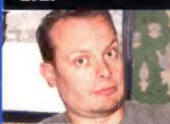
Er zijn plannen om ook begin volgend jaar op vakantie te gaan, dus hou ik 't deze zomer simpel. Kortom, met de tent achter in de auto richting Frankrijk rijden, en als het weer het toelaat daar twee weken lekker chillen ergens op een camping.

JEROEN



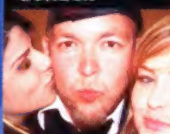
Ik heb weer een mooi stekje gereserveerd in Jardin du Soleil; oftewel de weekenden op een ligbed in mijn achtertuin hangen. Terwijl ik Sangria's en allerhande tropische versnaperingen probeer af te slaan, want ik ben in training voor een paar loopjes dit jaar en volgend jaar weer een marathon. Dus effe geen zomervakantie maar een keihard trainingsregime en de weekenden languit in de zon... zolang die blijft schijnen uiteraard.

J.J.



Ik doe dit jaar wat ik altijd doe: knalrood worden, buikkramp krijgen van het schandalige gevreet, verkouden worden van de airco, wonden aan mijn voeten oplopen vanwege de stenen in de zee, ruzie met mijn vriendin krijgen omdat ik te veel naar andere vrouwen kijk, te veel geld uitgeven aan shit die later nep blijkt te zijn en vermoeid thuiskomen omdat ik te weinig heb geslapen. Vakantie is top!

JURJEN



Wat ik doe tijdens de zomervakantie? In de tuin zitten met Dragon Quest IX, binnen zitten om nog wat sterren in Super Mario Galaxy 2 te halen, dagje naar een festival, kinderboerderij of zwemplas met het hele gezin, voetballen met de kids op het grasveld voor ons huis, boeken lezen, films kijken... en de eindredactie overnemen van mensen die zich wél een echte vakantie kunnen permitteren. ;-)

MAARTEN



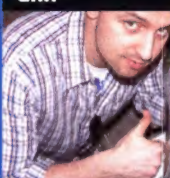
Na het kopen van een huis, een reisje door Thailand en een dikke wintersportvakantie zit ik nogal krap bij kas. Er zit niets anders op dan in de herfst een mooie last minute naar een onbekend oord te pakken voor 89 euro. In de zomer werk ik dus vrolijk door. Daarnaast wil ik de Gamescom niet missen natuurlijk!

WOUTER



Dit is alweer het derde jaar achter elkaar dat ik de zomervakantie gewoon door werk, wachten tot die stinkende hitte weg is. Ik ga in september nog vier dagen naar Disneyland Parijs met m'n vriendin (woohoo!!!) en neem vast wel een weekje of twee gamevrij, maar dat is het dan ook wel voor dit jaar. In 2011 ga ik écht op vakantie, Asian Persuasion stijl! Thailand, China of Japan zal het vast worden.

JAN



Terwijl Ed het maandelijkse redactievraagstuk mailde, zat ik dus al lekker in Zuid-Frankrijk. Beroepsgek als ik ben, was de laptop wel mee dus kon ik dit alsnog aanleveren vanaf locatie, al hebben de Fransen nog niet echt door wat snel draadloos internet betekent. Hoe dan ook, als jullie dit lezen is het voorlopig dus geen vakantie meer voor mij want ik was het afgelopen voorjaar ook al een weekje naar Griekenland. Anderzijd, staan er al weer zestien tripjes voor PU in de planning, dus mij hoor je niet klagen...

ED



Het antwoord tikken op deze vraag, is ongeveer het laatste dat ik doe voor ik vertrek naar Frankrijk. Huisje op een bungalowpark, want ik haat kamperen. Koffer met boeken mee want ik hou van lezen. Duimen voor mooi weer want ik haat kou. Hardloopschoenen niet vergeten want ik hou van lekker eten.

IEMAND MOET HET DOEN

Er is maar één ding dat een man liever streelt dan een vrouwenborst, en dat is de motorkap van een Aston Martin, en de motorkap waar Maarten hier z'n hand op heeft gelegd, is niet van zomaar een Aston Martin, het is de auto van James Bond himself!

Als Maarten één held heeft (naast SpongeBob) is het wel de geheim agent der geheim agenten, de gentleman onder de spionnen, de 007 onder de 00'en.

In Londen mocht Maarten maar liefst twee nieuwe Bond games checken: James Bond 007: Blood Stone en de Wii-exclusive GoldenEye 007. Sinds z'n terugkomst kan Maarten dan ook over niets anders praten dan over laserpennen, Bond girls, de Aston Maarten, en zelfs bij de lunch drinkt ie tegenwoordig z'n melk 'shaken not stirred'.





UIT DEN OUDEN DOOSCH

Veel aandacht voor James Bond in dit nummer. Niet alleen kwam Maarten bijna klaar tijdens het strelen van enkele Bond gadgets, Jurjen laat in dit nummer ook z'n licht schijnen over de remake van GoldenEye, een klassieker in zijn genre.
Ondanks toenemende dementie in combinatie met korsakov weet ik nog dat we ruim tien jaar geleden een cover hadden met James Bond naar aanleiding van de release van Tomorrow Never Dies op de PlayStation. Ik weet zelfs nog dat onze destijds kakelverse hoofdredacteur Mark Friederichs een mooi zinnetje had bedacht voor onder het beeld. De man was één week in dienst en bedacht de slogan: "Bond: Games Bond". Het bleek achteraf gezien meteen het hoogtepunt uit zijn PU carrière te zijn geweest.
ED

LUNCHEN BIJ DE PU

Sinds we verhuisd zijn en geen kantine meer hebben, moeten we zelf onze lunch verzorgen. Gelukkig hebben we de beschikking over een enorme koelkast dus worden er trouw elke maandag boodschappen gehaald en het ding compleet volgestouwd, waarna je binnen drie dagen weer een echo kunt horen als je het ding opent.
Ook benieuwd wat er zoal op de PU redactie wordt gegeten? Favorieten zijn: Filet American, Corned Beef, Ham en Kaas (voor de tosti's), Gesneden Uitjes (voor op de Filet American en de tosti's), Breedliggers Zoetzuur (voor op de Filet American en de Corned Beef), Ketchup (voor bij de tosti's) en de nodige saladevarianten als Kip-Sate/Prei-Ham/Scharrelei etc. Dit alles afgeblust met Appelsap dan wel Halfvolle Melk (het Bier en de Bacardi zijn voor ná de lunch).
En dan hebben we het alleen nog over de hartige zaken, want buiten de koelkast staat nog een aardig voorraadje 'zoetigheid' met als populairste producten: Duo Penotti Speculaas, Fred & Ed Squeezy Aardbeienjam, Bebogeen Caramel, Nutella, Pindakaas met stukjes noot, Speculoos Crunchy en Schuddebuikjes.
Het zal volgens gezondheidsfreak Ed niet lang meer duren voordat de eerste gevallen van scheurbuik op de redactie worden geconstateerd, want vermoedelijk kregen matrozen in de 17e eeuw tijdens een wereldreis meer vitamines binnen!





DE PLANK

"De Plank", het is een begrip in de tijdschriftenwereld, en omdat het op deze pagina's toch komkommertijd is, leek het ons een mooi moment om deze term eens nader te verklaren. "De Plank" heeft dus niets met hout te maken, maar geeft op schematische wijze weer hoe de indeling van het blad gaat worden. Waar komen de advertenties, waar beginnen de reviews, waar staan de specials etc. Het is elke maand weer een heel gepuzzel om dat netjes in elkaar te steken, maar als het dan eenmaal gelukt is, kun je Jeroen met een tevreden glimlach (en zelfs een beetje trots) achterover zien leunen.
Je kunt je dan ook wel voorstellen dat we hier superpissig worden als de advertentieafdeling een paar dagen nadat alles in elkaar is gestoken, nog even komt melden dat ze vergeten zijn om te vertellen dat er nog een flipcover moet komen, waardoor de hele boel weer over moet. Als dit nummer een PU wordt die je ook deels van achter naar voren kunt lezen, heeft 'sales' de strijd weer eens gewonnen, is dit een "gewone" PU die je in handen hebt, dan hebben we als redactie onze poot stijf kunnen houden. Op dit moment kan het nog alle kanten op...



COVERVIEW



FIRSTLOOK

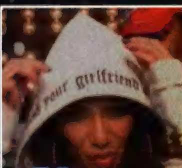
PREVIEWS



UPDATE



REVIEW



EXTRA



VAST



★ Brief ★
VAN DE MAAND

BEZORG-KLACHT

Hallo beste redacteuren van de Benelux!
Ik lees al twee jaar jullie blad met veel plezier, maar de laatste maanden zit mij iets enorm dwars. Dit is niet de flauwe humor, het achteruitgaan van de artikelen of Wouter die nog steeds uit Groningen komt. Het is zelfs veel erger!
Sinds een paar maanden krijg ik jullie blaadje niet meer bezorgd. Maand na maand moet ik een bezorgklacht indienen waardoor ik alsnog de PU twee weken later pas op de mat krijg. Zeg die mannetjes bij HUB dat ze eens echt iets moeten ondernemen met de bezorgklachten, want ik word er niet goed van dat ik twee weken later pas het inmiddels twee weken oude nieuws kan lezen.
Ga zo door met het schrijven!
Groeten van
Pascal | Internet

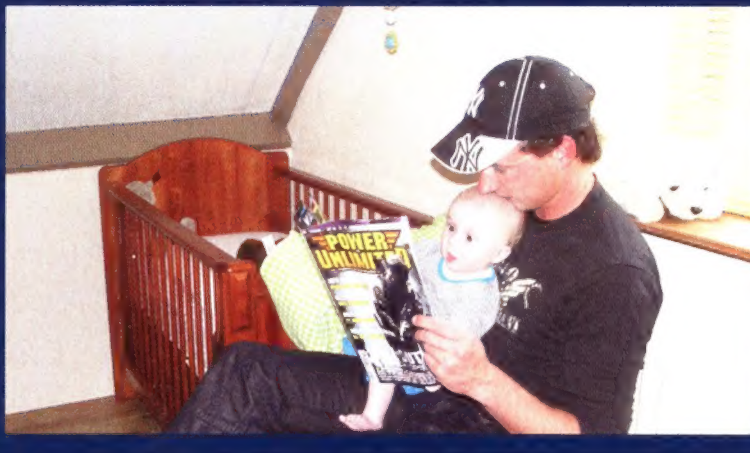
Heel vervelend Pascal. Het liefst zouden we de PU persoonlijk bij iedereen in de bus doen op de dag dat ie uitkomt, maar helaas moeten we dat uitbesteden. Daarom deze oproep aan alle abonnees: laat het ons of de mensen bij 't HUB elke keer weten als je de PU te laat krijgt. Dan kan de uitgever bij de verspreidingsorganisatie aan de bel trekken. Mocht dat allemaal niet helpen dan springt Jeroen wel op z'n fietsje (hij heeft hele mooie roze zijtassen) om een rondje langs de meest schrijnende gevallen te maken.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

PU BABY

Beste en meest gewaarde makers van de PU en iedereen anders die dit leest.
Zoals gewoonlijk beginnen we eerst met wat complimentjes en zo, en ik dacht ach, die reet zal wel vol zitten met pluimen onderhand dus houd ik het maar bij een schouderklopje (en is minder nasty).
"That said", wilde ik even jullie wat vertellen over... mezelf. Ik heb al zo vaak willen schrijven of reageren op een van de brieven in de Yo!Post, maar telkens had ik zoiets van wat een zeikwijf of als je het zo goed weet, ga dan lekker een ei bakken of zo. Dit keer zat me gewoon echt iets niet lekker, en iedereen moet weten hoe dat zit (zie dit maar als een tutorial).
Het is namelijk zo, dat ik zeg maar het afgelopen half jaar geen ene reet zin meer had in gamen. Ook las ik de PU in een soort van roes, elke keer als ik klaar was met lezen, had ik zoiets van 'wat stond er ook al weer?'. En had ook eigenlijk geen mening over wat jullie nu schreven, nieuwe games boeiden mij niet meer en de achievement / trophies whore die ik was, leek ook van de aardbodem verdwenen te zijn.
Nu hoor ik jullie denken neeeeeeeeeeeeeee wat erg en zeker dat je de PU niet meer leest zoals het hoort. Hoe kunnen wij jou helpen, zegt Dr. PU Phil.
Nou ik kan zeggen "no need", de PU powers work in mysterious ways". Ik ben namelijk vader geworden en de vaders onder ons weten vast wel wat ik bedoel. Ik ben natuurlijk zo trots als een pauw. En heb alles over voor mijn zoon, maar dat ik niet meer gamede was toch erg stuitend vond ik zelf.
Maar wat bleek, de oplossing kwam van de PU. Zonder dat ik het vroeg, werd ik weer naar games getrokken. He? Hoe? Wat? Wie? Waarom? hoor ik jullie denken.
Mijn zoon is nu vier maanden oud en vindt het dus geweldig als ik een verhaaltje voorlees. En nu denk je van 'ja, daar snapt ie toch geen ene reet van'. Dus echt wel en de reactie die het teweeg brengt, is zo leuk en schitterend om te zien.
Maar ik werd een beetje schijtziek van die eeuwenoude sprookjes, ik was dus wanhopig naar een oplossing op zoek. En zie daar: de PU kwam op de welgemikte dag binnen en hierin stond de review van Red Dead Redemption. Ik dacht wat een dikke game lijkt mij dat, ik kreeg weer zin in een game?? Zal het dan toch... Hmmmm... Die avond heb ik alle sprookjesboeken weggelegd en mijn zoon voorgelezen uit jaja... je raadt het al: de PU!
Ik heb toen gelijk RRD gekocht en ik kan zeggen I'm back! Wat een fokking dikke game! En wat betreft de PU: jullie ownen dus echt keihard, dankzij jullie heb ik er weer zin in en dat is toch wel een schouderklopje waard, dacht ik zo.
Dus rest mij niets anders te zeggen dan: PU bedankt, en mzzzl keep up the good work!
Peter Eek | Ammerzoden

De PU. Wie is er niet groot mee geworden?




Nathan Drake

NATHAN COLE

heeey pu-redacteuren!!
ik wil effe in het begin 2 dingen melden:
1. JULLIE HEBBEN EEN TOPBLAD , GA ZO DOOR!!!
2. Ed , ik hoop dat ik geen spelfouten maak.
Ik had op pu.nl een trailer gezien van infamous 2,die zag er wel vet uit. Toen ik op mijn PS3 naar de PS-store ging zag ik de trailer te downloaden staan.
ik wachtte geen moment en downloadde hem meteen.(man wat ziet die trailer er vet uit) maar het viel me op toen de hoofdopersoon van een dak sprong dat hij haar had! dat had cole niet in infamous (het eerste deel).
ik keek de trailer verder en toen zag ik cole helemaal. maar hij deed mij niet aan cole denken , maar eerder aan nathan drake (uncharted). hij leek er precies op!!! alleen de stem was wat harder en schuwer maar ja , iedereen wordt ouder (nathan ook) maar hij leek kwa uiterlijk precies op nathan.
als jullie dit ook opgevallen is weten jullie waar ik nu over klets.
met vriendelijke groeten
Remco Huijsen | internet

Gelukkig voor jou had Ed z'n roze bril op toen hij je brief las, omdat hij de volgende dag op vakantie zou gaan, maar hij mompelde nog wel iets over een 'Shift-toets' waar je hoofdletters mee kunt maken...


Cole

ZEIKERDS

Beste PU,
Ik lees nu zo'n twee jaar de PU en vermaak me prima, ga zo door.
Waar ik regelmatig tegenaan loop is het gezeik op elkaar, als iemand zijn mening geeft, is er de volgende keer meteen commentaar op. Ik erger mij daar mateloos aan (met mij vele andere lezers denk ik). Iemand geeft zijn mening daar is niks mis mee, de een houdt van Sony de andere van Nintendo. Van shooters of mmorpg's, iedereen zijn eigen favoriete genres dus. Zelf houd ik bijvoorbeeld van sandbox games, en ik kan mij er niks bij voorstellen als iemand WoW leuk vindt, maar dat is zijn keuze niet die van mij. Ik lees liever een wat vrolijke brief zoals over een goede game maar dat gezeik op elkaar, bah!
We lezen de PU voor de lol en niet voor het gezeik, als je wel commentaar op elkaar hebt, vecht dat dan buiten de PU uit en laat de rest van het blad genieten.
Ik hoop dat ik hier wat mee bereik en mensen laat inzien hoe jammer het is om dat soort zeikbrieven te lezen.
Succes met het blad verder,
Johan | Internet

Zeikerd.

YO!ART



Ik dacht, ik stuur jullie nog een Elite, aangezien we die in Halo: Reach weer in hun giechel moeten gaan schieten.
Jerome Hendricks | Internet

Nu snappen we ook waarom jij een gezicht een giechel noemt...

VERGELIJKEN

Beste PU Redactie,
Ik kruip even voor mijn laptop om deze e-mail te tikken. In de laatste PU (nr. 198), bespreekt Jurjen, de Nintendo knuffelaar, het spel ModNation Racers op de PS3. Eigenlijk best opmerkelijk, omdat, zoals eerder vermeld, Jurjen een Nintendo man is. Ik had eerder een oordeel van Jeroen verwacht. Maar goed, ook PU redactieleden moeten "flexibel" zijn.
Wat nog meer mijn wenkbrauw deed fronzen, was dat het spel werd vergeleken met Mario Kart. Toen proestte ik even de cola uit mijn mond, want waarom constant die vergelijking met Mario Kart? Omdat Jurjen toevallig een verhouding heeft met Nintendo?
Gaan jullie straks elke game vergelijken met een voorganger of pionier? Elke racegame vergelijken met Gran Turismo, elke voetbalgame vergelijken met FIFA 98 RTWC, etc. Laten we elke game gaan vergelijken met Pong. Nee, natuurlijk niet. Citaat Jurjen uit de MNR review: 'Onze Mario Kart expert Jurjen ging eens kijken of het met de karts van ModNation Racers net zo lekker crossen was, en of MNR genoeg meebrengt om zich aan het stigma van Mario Kart-kloon te onttrekken.'
Waarom games vergelijken met andere games in diezelfde subcategorie en niet gewoon behandelen en beoordelen als een individu? Verder vind ik Jurjen een uitstekend Nintendo reviewer.
Met vriendelijke groet,
Melvin | Internet



Mario Kart


ModNation Racers

Er is ons inziens niets mis met vergelijkingen. Jij vergelijkt Coca Cola toch ook met Pepsi? Hertog Jan met Heineken? Een Magnum Classic met een Magnum Almond? Je lelijke vriendin met Yolanthe?

KORTE VRAAGJES

Hey PU dudes,
Om het geslijm te besparen, hou ik het er op dat jullie het grootste gameblad van de BENELUX zijn. Maar nu de vragen.
1. Is het zo dat je Outland (WoW) pas binnen kan gaan als je level 58 bent?
2. Wat zou die van de WotLK (ik weet niet hoe dat stuk land heet) zijn?
3. Als ik nu level 7 ben, en ik TBC heb, is het dan slim om de WotLK te kopen?

Alvast bedankt.
Keep up the good work!
Florian Beversen | Amsterdam

1. *Vanaf level 58 maak je een kans. Eerder gaan is niet slim, want de mobs meppen harder dan in Azeroth.*
2. *Vanaf level 68 is het verstandig om naar Northrend te gaan.*
3. *Als je TBC hebt, moet je als de donder naar de dokter, man!*

Hé Powers, ik heb een aantal vragen voor jullie.
1. Is er nieuws over een nieuwe Naruto game voor de 360?
2. Gaat die game dan in de shippuden series afspelen?
3. Splinter Cell Conviction of Alpha Protocol?
4. Weten jullie wie die gast van de stranger quest 'I Know You' in Red Dead Redemption is?
5. Twee PU'tjes beantwoorden de brieven? Oké, het zijn Ed en Niels, of niet?

Ga zo door met brieven beantwoorden (Ed en Niels >:)) en de PU bijhouden!
Grtz,
Rick | Internet

1. *Die komt er aan, wanneer is alleen effe de vraag.*
2. *Hoogstwaarschijnlijk wel.*
3. *Splinter Cell!*
4. *We don't know.*
5. *Half goed.*

Hey PU gasten, random shit, jullie zijn het beste blad dat ooit uitgekakt is door moeder aarde.
Even een paar vraagjes.
1. Jurjen, hoe kan je het in je hoofd halen No More Heroes 2 een Gold Award met een hoog cijfer te geven, en Monster Hunter Tri niet?
2. Trouwens, in welke Hunter Rank zit je?
3. Is de releasedate van Mafia 2 al bekend?

Heel erg bedankt,
Tjeerd Dijkstra | Internet

1. *In Assen hebben ze 't niet zo op jagen. Ze houden daar van dieren. Je hebt daar hele week endarrangementen dat je op de boerderij kunt Koeien Knuffelen, Schapen Strelen, Kippen Kietelen, Lammetjes Likken, Zeugen Zoenen en Geiten Neuken.*
2. *Wij weten alleen dat Jurjen fan is van Holly Hunter.*
3. *Ja, blader snel naar pagina 8.*

Beste heren van het fenomeen beter bekend als de Power Unlimited,
Ben inmiddels al 2 á 3 jaar lid van de PU en het is nog steeds een vet blad, ga zo door!
Ik heb een paar kleine vraagjes.
1. Komt Halo 3 ooit nog eens op de PC? Zo ja, wanneer dan ongeveer?
2. Wanneer kunnen we aan de slag met WoW: Cataclysm?
3. Is de nieuwste Monster Hunter (Wii): aan te raden?

Keep up the good work,
Eric | Hallum

1. *We zouden onze adem niet inhouden tot het zover is.*
2. *Als je, net als Maarten, in de besloten bèta zit, kan dat al. Maar heel lang zal het sowieso niet meer duren.*
3. *Absoluut!*

RARE PLAATJES

HALLO,
IK WAS NET HET NIEUWE SPEL: RED DEAD REDEMPTION AAN HET SPELEN. TOEN IK NA HET GAME LADEN UITKWAM BIJ HET BED WAAR IK HET SPEL VOOR HET LAATST HAD OPGESLAGEN, ZAG IK DE VROUW VAN MR. MARSTON DWARS OP HET BED LIGGEN! MISSCHIEN DE NIEUWE URI GELLER IN HET BIJNA FOUTLOZE MAAR ZEKER GEWELDIGE RED DEAD REDEMPTION?
GROETJES, ROBIN JANSSEN | INTERNET

Het deed Ed meteen aan z'n vrouw denken: "die ligt ook altijd dwars...".

Overtref Robin en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.





MAF

Mafia II is niet alleen het vervolg op de grootste cultklassieker in de geschiedenis der computerspellen, het is ook nog eens de grote hoop van alle gamers in een tijd van digitale hongersnood. Het reviewen van zo'n titel mag je gerust een monsterklus noemen, ook omdat er van de ontwikkelaar niets over het midden, het einde en het begin van de game onthuld mocht worden. En dus zet je er als grootste gamesmagazine van de Benelux je beste mensen op. In dit geval natuurlijk niemand minder dan de alcoholistische, hyperactieve Maarten Blonk en de chronisch in slaap vallende, een aandachtspanne van maximaal vier seconden bezittende Wouter Brugge.



Omdat ze altijd afgeluisterd konden worden, bedienden de maffiosi zich van codetaal om niet verdacht te lijken.

Na een krat bier en twee flessen jenever soldaat gemaakt te hebben (kopstootjes ftw), hadden Maarten en Wouter elkaar, behalve een paar "blurgh"s en "mnnnff"s, niet zoveel meer te melden. Maar voordat het alcoholpercentage door het dak schoot, ging het commentaar over Mafia II in razend tempo over en weer en werd er zowaar af en toe nog iets in de buurt van zinnigs gezegd. De twee PU-redacteuren hadden namelijk een briljant review-concept verzonnen, eentje die ze de klinkende naam "In het Testhok Zitten, Zuipen, Gamen en de Stagiairs Aantekeningen Laten Maken" hadden gegeven.

"OOGVERBLINDEND MOOIE GANGSTER-EPIEK."

JUST CRUISIN'

Rijden doe je wel in Mafia II, maak je daar maar geen zorgen over. Niet alleen zijn er lange ritten naar missies, ook zal je opdrachten krijgen in de trant van 'rij binnen een bepaalde tijd naar een aantal punten in de stad' of 'race voordat de tijd voorbij is naar je bestemming'.
Er is echter geen alternatief voor de auto, op een fikse wandeling na. Geen metro, geen taxi, geen vliegtuig, dus als je zo'n gast bent die in GTA IV alleen de taxi neemt omdat je het cruisen geen flikker aan vindt; maak je klaar voor een hoop "saaie momenten".
Geen probleem echter, helemaal niet als de jaren vijftig aanbreken en de auto's een stuk sneller, cooler en herkenbaarder worden. Vooral als je de driving mode van Normal naar Simulation zet, waardoor het autoraggen een stuk realistischer en moeilijker wordt, geniet je als een dolle van het proberen je wagen heel te houden. Want op een of andere manier wil je dat in Mafia II: zorgen dat je je auto zo weinig mogelijk molt. Niet alleen omdat je ze kunt tunen en resprayen om ze vervolgens in je garage te bewaren, zodat ze wat meer waarde hebben, maar ook omdat het knaken kost om ze te repareren (zie screen).
Bovendien is het jatten van een auto net even wat moeilijker dan in een GTA, want je zult in een minigame het slot moeten picken, tenzij je een raampje insmijt, maar dan loop je het risico dat er een politiecolonne achter je reet aan komt.



EEN PAAR REFERENTIES

Er wordt een riant potje gehint naar allerlei populaire gangsterfilms in Mafia II, soms subtiel en soms niet.
Vito die de man van z'n zus kapotslaat omdat ie haar 'disrespect' bijvoorbeeld, iets dat we ook al in **The Godfather** zagen gebeuren en tegelijk aan de 'don't touch my girl' scène uit **GoodFellas** doet denken. Of het feit dat er op een gegeven moment per ongeluk een gun afgaat en dan juist een zwarte dude doodgeschoten wordt, zagen we in een iets andere setting in **Pulp Fiction**. Op het moment dat Vito en Joe 'made men' worden (dat is geen spoiler, waarom denk je anders dat de game Mafia heet) krijgen we een mooie montage van het prachtige gangsterleven te zien. Beelden van Vito en Joe die lui kapot meppen, hun verdiende geld tellen, hun cash aan nieuwe fancy shit spenderen en weer lui de grond in trappen; je krijgt er meteen een **Casino** of **Blow** flashback van.
De referentie die er het dikst bovenop ligt is nog wel het feit dat hoofdrolspeler Vito Scaletta een WO II oorlogsheld is (zie screen), net zoals Michael Corleone uit **The Godfather**.



IA II

POWER UNLIMITED GOLD



Maar eerlijk gezegd wist die naam het ijzersterke idee geen recht te doen. Lees maar mee…

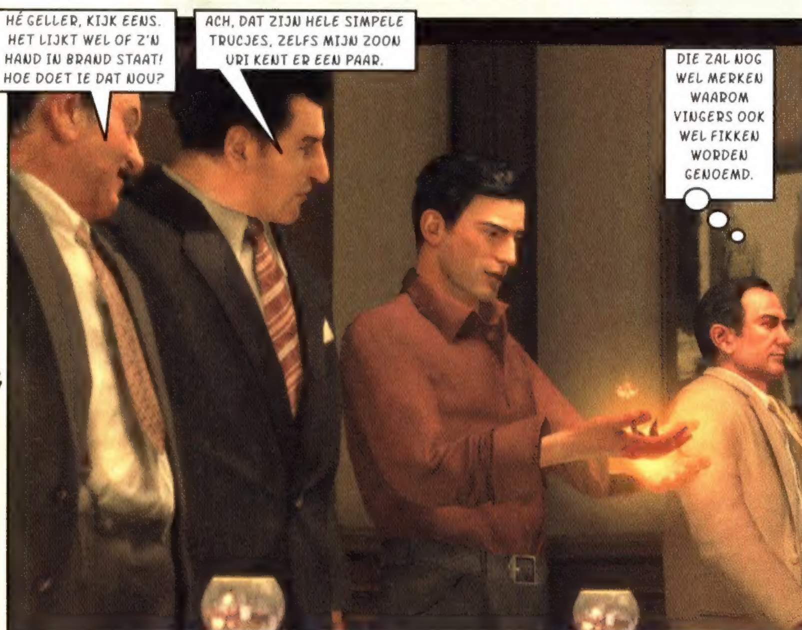
OPPERVLAKKIGHEDEN TERZIJDE

Wouter: "Ik word nu al bijna scheel en misselijk van al die screentear. Verdomd zonde, want de game ziet er fucking briljant uit."
Maarten: "Ja, laten we hopen dat die shit wel opgelost is in de retail-versie."
Wouter: "Tja, als je er doorheen kijkt, is er genoeg moois te zien."
Maarten: "Daarom! Bekijk dat fucking glas eens halfvol, Groninger!"
Wouter: "Glazen zijn kwart leeg, halfleeg, driekwart leeg of gewoon leeg, Maarten Blonk, laten we realistisch blijven hier."
Maarten: "Jaja, whatever. Het enige wat ik zie, is een vette stad vol met beweging en mensen. Check, daar staat iemand de krant te lezen!"
Wouter: "Haha, er staat daar gewoon een wijf het menu van het restaurant te bekijken!"



Maffia moeders waren soms wat overbezorgd.

Maarten: "Hey, die lui staan daar met elkaar te lullen. Ze hebben pech!"
Wouter: "Jaja, zulke scripted shit stoppen ze toch alleen maar in het begin zodat we meteen in die sfeer gekwakt worden."
Maarten: "Moet zeggen dat het prima werkt…"
Wouter: "Eh ja, op zich wel…"



DETAILS

Wat een details zitten er in Mafia II zeg! En dan zijn vooral de physics voor zo'n groot spel te prijzen. Als je op een bierflesje schiet, dan verwacht je dat ie kapot gaat, maar ook het wegslepen van een lichaam zag er soepel uit. Of een gebouw dat compleet kapot geschoten kan worden zodat de muren instorten en de reclameborden naar beneden denderen. Dat is een genot om naar te kijken. Het is bijna net zo mooi als de uitdrukking op Ed z'n gezicht bij het binnenkomen van een tekst.



GRATIS TIETEN!

Dankzij een samenwerking tussen 2K en Playboy liggen er zo'n vijftig nummers van het prachtige naaktblaadje in de game verspreid. Wij vonden de eerste al vrij vroeg in de game terwijl we aan het rondsluipen waren in een museum. Een bewaker was er lekker in aan het lezen. Nadat we 'm stilletjes hadden omgelegd, pakten we als crackverslaafden de Playboy om te checken wat dat nu allemaal voorstelde.
We werden beloond door een dikke high res playmate uit die tijd. Dat was genieten, ware het niet dat de dame in kwestie niet helemaal meer van deze tijd is. Maar goed, tieten zijn tieten, en bloot vlees is bloot vlees. Het is sowieso leuker dan duiven schieten zoals in GTA IV of cd's verzamelen als in Saints Row, want hier heb je tenminste nog wat aan!
Er zitten maar liefst vijftig exemplaren in de game en wij hebben er pas twaalf. Dat wordt lekker zoeken!



LULLEN OVER LINEAIR

Wouter: "Hmmm, ik vraag me af waarom dit eigenlijk een free-roaming game is geworden. Je bent toch echt niets anders aan het doen dan verhaalmissietjes afwerken."
Maarten: "Ja, de gameplay is inderdaad zo lineair als de loopbaan van Koningin Beatrix."
Wouter: "Wel een brute stad, hoor."
Maarten: 'Vet hè? Is een soort mix tussen New York en San Francisco.
Wouter: "Oh wacht, je kunt wel een stuk in je kraag zuipen en nieuwe kleren kopen. Heb je toch nog een beetje free-geroam…"



Het zogenaamde vingerneuken was een bekend maffia ontgroeningritueel.


Hieraan zie je meteen dat maffiosi altijd moeite hebben om op het rechte pad te blijven.

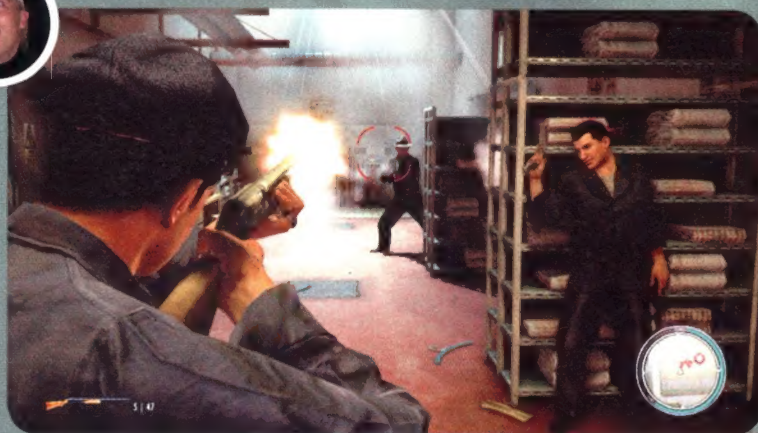
Maarten: "Vind het sowieso niet zo erg dat alles zo extreem lineair is."
Wouter: "Dat komt omdat we aan het reviewen zijn en dan heb je haast. Tenminste, Ed moet het idee hebben dat we ons aan het haasten zijn. Kijkt ie?"
Maarten: "Neuh, hij zit bijschriften te maken. »

WAAROM IK MAFIA II BETER VIND DAN GTA IV

Misschien niet helemaal een eerlijke vergelijking, aangezien GTA IV al twee jaar uit is, maar toch doe ik het lekker.

- De stijl en setting is tien keer leuker!
- Het schieten en vechten met de blote vuisten is veel beter.
- Het verhaal is boeiender.
- Je bent veel meer binnen. En daar zie je details, van behang tot de binnenkant van je koelkast. Het ziet er allemaal een stuk mooier uit.





WOUTER'S VETSTE MAFIA II MOMENT

Dat is eigenlijk een heel specifiek iets, namelijk een soort van ultieme demonstratie van de indrukwekkende nagebootste natuurkundige wetten in Mafia II.
Samen met je gangsterbuddies ga je namelijk halverwege de game een bar van een stel greasers (gastjes in een bende) naar de tering schieten met je Tommy guns en dan bedoel ik ook echt naar de tering! De ramen, de balustrades, het bord bovenop het dak, de kozijnen, ALLES gaat kapot! Heerlijk! Als je dan ook nog als toetje een stel molotovcocktails naar binnen smijt en de boel langzaam affikt, sta je te huppelen van plezier!
Oh ja, toen ik na diezelfde missie een vette hotrod mocht meekapen, werd het officieel mijn favo stuk van de game!



MAARTEN'S VETSTE MAFIA II MOMENT

De keer dat Joe met z'n domme kop een plan heeft bedacht hoe hij de baas van een andere familie kan opblazen, tot ergernis van Vito. Eerst verkleden ze zich als schoonmakers en plaatsen ze explosieven in een vergaderzaal. Vanaf een ramenwasserliftje aan de zijkant van het gebouw blazen ze de halve verdieping op.
Het mislukt natuurlijk en uiteindelijk moeten ze toch nog gewoon iedereen afschieten. Wat een missie. Heerlijk!

WAAROM IK GTA IV BETER VIND DAN MAFIA II

- Veel meer te doen behalve de verhaalmissies, en dat in een grotere stad met meer achtergrondverhaal en meer landmarks.
- Je kunt met de taxi of met de metro als je zo'n baklap bent die auto rijden niet leuk vindt.
- Veel meer humor.
- Het is leuker om willekeurige chaos te creëren in Liberty City dan in Empire Bay.



» Dan kan je een baksteen op z'n kale knar flikkeren, heeft ie nog niets door. Hoe dan ook: ik wil gewoon weten hoe het verhaal verder gaat. Fuck side-missies of dat geouwehoer met vrienden maken enzo."
Wouter: "Het verhaal volgen is zeker geen straf en die vrij te doorkruisen stad geeft je wel het gevoel dat alles realistischer en completer is, of zo. Maar ik wil opties hebben, man! Af en toe effe een raceje doen of een brandje blussen."

Maarten: "Gast, waarom wil je opties hebben als je zo opgezogen wordt door het verhaal!? Check nou hoe Vito en die wapenhandelaar aan het lullen zijn omdat ze allebei in het leger gezeten hebben!"
Wouter: "Wow... cool..."


Veel boeren vinden het toch wel jammer dat er tegenwoordig machinaal wordt gemolken.

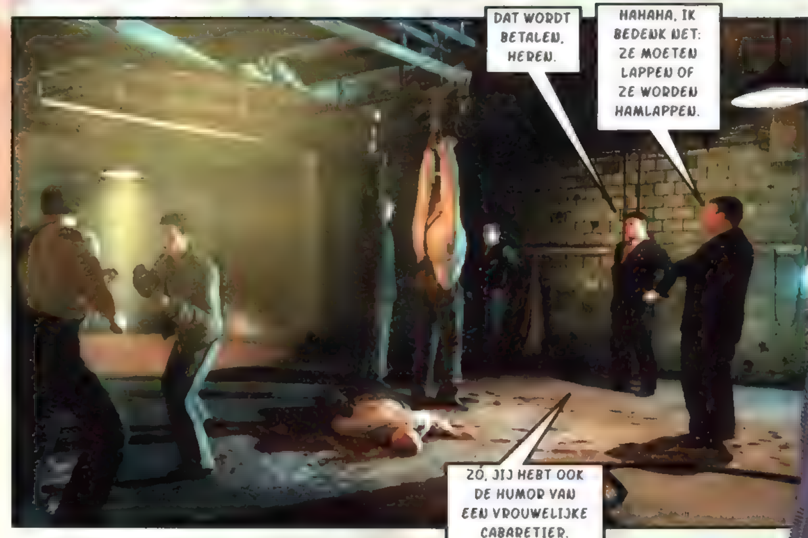
DE 50'S ZIJN DE NIEUWE 80'S

Maarten: "Je zou het bijna GTA V: Mafia kunnen noemen, hè?"
Wouter: "Op zich wel, behalve dan dat er weinig te sandboxen valt."
Maarten: "Ik vind deze setting ook zóveel cooler!"
Wouter: "Naah, ik weet 't niet hoor. Nu we een sprongetje in de tijd hebben gemaakt naar jaren vijftig, maar ik vond het vorige decennium een beetje lame. Met die faggoty lalalaaaladie muziekjes en slome wagens."
Maarten: "Maar nu heb je veel coolere auto's. En check de wijven op straat! Die zien er nu veel beter uit, met rokjes en alles. Ballen moet je ze!"
Wouter: "En de muziek is veel toffer geworden. Kan sommige nummers zelfs meezingen. When you're smiling, keep on smiling... AND THE WHOLE WORLD SMILES WITH YOU!!!"
Maarten: "Jaja, chill nu maar effe."
Wouter: "Ik word volgens mij wel









vrolijk van die jaren '50. Toffe auto's, stijlvolle pakken, vrolijke muziek maar niet zo happyhappyjoyjoy dat het triest wordt… Naais!"
Maarten: "Dat zeg ik: vette setting. Ha, check dat appartement van Joe! Hij heeft nu allemaal paarse muren in z'n appartement! What the fuck; er staan gewoon flamingo's!"
Wouter: "Mwhaaaha!!"
Maarten: "En moet je die details in de stad zien. Billboards en winkelborden zijn nu allemaal anders."
Wouter: "Zeker een stuk beter dan de jaren '40. Hoewel ik het toen wel cool vond dat ze het op de radio over de Tweede Wereldoorlog en over die bastard nazi's hadden en alles."
Maarten: "Daarom vond ik GTA London samen met Vice City ook de tofste GTA, weet je, omdat je daar tenminste in een ander jaartal zat. Een soort van vermakelijk geschiedenislesje."
Wouter: "Opletten nou, we moeten een leger aan greasers doodknallen. Check ze nou met hun leren jasjes en hun hotrods! Hey, wacht eens effe… paas mij ook zo'n hotrod!"


Duidelijk iemand die zich bezighoudt met riooljournalistiek.

CLICHÉ; WAT IS ER MIS MEE?

Maarten: "Je krijgt bij alles wat die Vito en Joe meemaken wel een soort van déjà-vu, hè?"
Wouter: "Ja, het is allemaal wel behoorlijk cliché en soms zelfs voorspelbaar. Ik heb echt al een schijtlading aan referenties gezien naar gangsterfilms."
Maarten: "Moet je even een kadertje over schrijven dan."
Wouter: "Oh ja. Stagiair, noteer dat effe!"
Maarten: "Maar het is niet alsof het storend is dat je soms gewoon wéét wat er gaat gebeuren of dat het zo herkenbaar is."

Wouter: "Nee, komt omdat de cutscenes zo vet zijn. Knalharde voice-acting en alles is supersoepel gemotion-captured. Als we zo'n beetje alles al niet eerder gezien of gespeeld hadden, dan was het een prima film geweest."
Maarten: "Zeker. Ik bedoel, ik zit er niet eens mee dat jij nu aan het spelen bent. Vind het prima om gewoon mee te kijken, weet je?"
Wouter: "Mooi, dan speel ik nog effe door."
Maarten: "Ja, hoor eens effe, ik bedoel niet dat je die hele game in je uppie uit moet spelen."
Wouter: "Whooo, je kunt niet voor eeuwig achter dat tafeltje schuilen!"
Maarten: "Haha nee, ze schieten er gewoon doorheen! En check die hele glazen muur naar de tering gaan!"
Wouter: "Yeah, chaos!"

CONCLUSIE

Mafia II is een lineaire toestand die, hoewel het zich in een open stad afspeelt, moeilijk een sandbox game genoemd kan worden. Gelukkig blijf je geboeid dankzij een uiterst gedetailleerde, overtuigende setting, een clichématig maar redelijk vermakelijk verhaal met toffe personages, een prima rijdsysteem, meer dan aardige schietactie en plotwendingen die voor welkome afwisseling zorgen. Mafia II is als The Godfather boxset in gamevorm, helaas inclusief de crappyness van het derde deel. Als de lelijke screentear die ons in de review versie tergde niet meer in de uiteindelijke versie zit, dan moet je deze gangsterepiek blind in huis halen!


MAARTEN & WOUTER

SCORE 92

25-30 uur. En dat is zonder side-missions, want die zijn er niet. Wel zonder uitgebreid te zoeken naar alle Playboys en laten we eerlijk zijn: you gotta collect them all!!

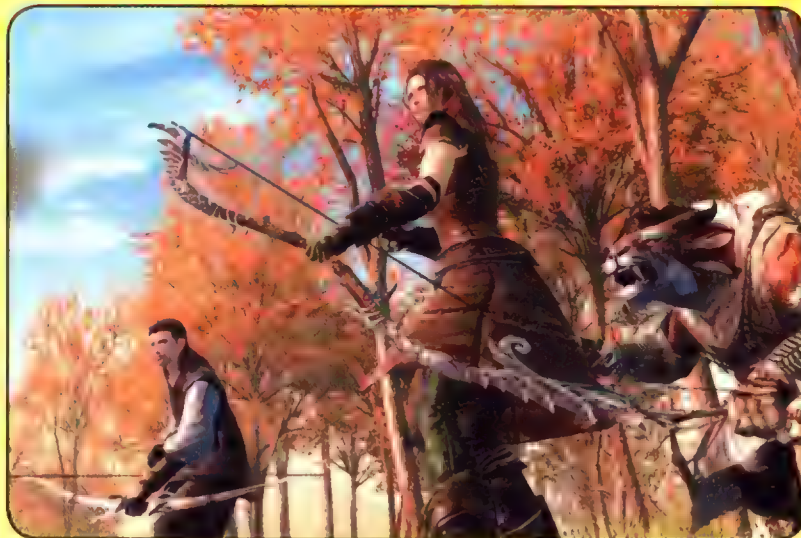
MAFIA II
XBOX 360 / PS3 / PC
2K CZECH / 2K GAMES
1 SPELER
OUT NOW
18



GAMESCOM, WAAROM?

In de komende PU kun je net als in de afgelopen jaren genieten van een lekkere malse Gamescom special, je weet wel, dat gamesfeest bij onze Oosterburen.

Dat wij PU redacteuren wat aan het bezoek aan Keulen hebben, dat is zeker. De hotels zijn beter dan in LA, het eten heerlijk en hoewel er beduidend minder feesten zijn, hoef je in Keulen niet een half uur in een taxi te zitten om van de ene kroeg naar de andere te komen. En Weissbier smaakt beter dan een Bud.



VOORDELEN VAN DE GAMESCOM

- Er is meer plek bij de pods omdat Duitsers minder lichamelijke ballast meesjouwen dan Amerikanen.
- Reizen naar Duitsland levert geen jetlag op en dus hebben we iets meer werkende hersencellen paraat.
- De airconditioning in de hallen in Keulen werkt wel, waardoor de behind closed door sessies verschoond blijven van de typische E3-geur van zweet, ruft en slechte adem.
- Op de Gamescom staan echte sportgames op de stands (FIFA 11, PES 2011, Formula 1, WRC), in plaats van die inferieure Amerikaanse balsporten (NBA Live, MLB, Madden, etc.).
- In Europa wordt minder geld uitgegeven. No problemo, hoeven we tenminste niet meer naar tergend lange persconferenties en shows met olifanten en acrobaten te kijken.
- Volgens Ed is geen tijdverschil tussen Keulen en Haarlem, dus hebben we nu geen enkel excuus om stukken te laat in te leveren of de telefoon niet op te nemen. JJ checkt momenteel of Ed gelijk heeft.
- 100% zeker dat Maarten hier Paris Hilton NIET tegenkomt waardoor we ook niet duizend keer naar zijn foto met haar moeten kijken.
- De boothbabes, of beter gezegd, die Ständ Mädel, zijn in Keulen stukken lelijker, waardoor we ons beter op ons werk kunnen concentreren en minder problemen met het huisfront hebben.



Maar daar koop jij natuurlijk niks voor, en zeker geen PU. Jij wilt interessante info over nieuwe games. De vraag is nu: kan Keulen die wel leveren, zo kort na de E3?
Het antwoord is bevestigend. De Gamescom gaat ons, zoals elk jaar, een hoop fijne content brengen.
Oké, qua scoops wordt het geen E3 of Tokyo Game Show (staat ook alweer in september voor de deur), hoewel er echt wel een paar exclusieve games te zien zullen zijn zoals Guild Wars 2 (zie screen) en wie weet I am Alive van Ubisoft.
Maar daar staat tegenover dat de behind closed doors sessies er vaak van een veel beter gehalte zijn. De sfeer is niet zo Amerikaans hijgerig, waardoor men meer de tijd voor je neemt, men laat kleinere groepen naar binnen zodat je meer kunt vragen en men demoot een stuk langer.
Tevens zijn de games vaak alweer een aantal maanden verder in ontwikkeling. Dat klinkt onlogisch met een E3 die in juni plaatsvond, maar de E3-demo's zijn vaak al een flink aantal maanden voor de beurs in elkaar gezet. En vaak ook nog eens door een apart team. In Keulen zie je dus games die in veel gevallen vrijwel af zijn (tachtig procent van het aanbod launcht in september, oktober of november), en dus zie je een beter beeld van de uiteindelijke kwaliteit.
Een ander belangrijk pluspunt is dat Keulen in Europa ligt (echt waar) en dat betekent dat we niet meer lekker gemaakt worden met vette aankondigingen (ESPN op Xbox Live, launch Xbox Slim, etc.) die alleen voor de VS blijken te gelden. Vrijwel alles wat je hier hoort, is ook meteen op ons van toepassing.
En precies om die reden gaan we minimaal met net zoveel man naar Keulen als naar LA. En precies daarom ben jij straks blij met ons verslag. Want daarin zullen wij de voorzetten die we op de E3 gaven (die game kan wel eens vet worden), genadeloos inkoppen (hij ziet er inderdaad goed uit!) of juist op de borst stilleggen (de hype dreigt niet waargemaakt te worden).

JE PLAYSTATION 3 OP EEN VOETSTUK

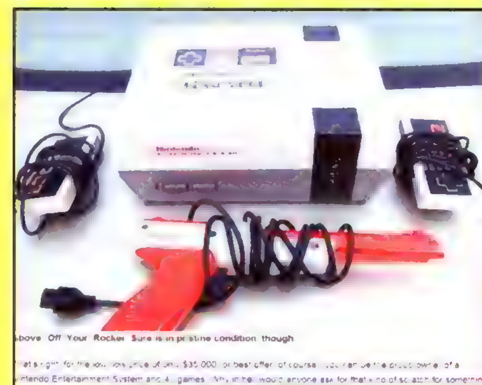
We verzuipen hier zo'n beetje op de redactie in de stuurtjes, skateboards, toetsenborden, gitaartjes, drumstellen, third-party controllers, oplaadstations, plastic guns, pedalen, flightsticks, snowboards etc.



Recent verscheen er eindelijk weer eens een stukje hardware waar we daadwerkelijk wat aan hadden: de TwistDock. Het is een 'zuil' voor de PlayStation 3 (ook het Slim model) waar je je console 'opprikt', aan de achterkant twee controllers in klikt, die vervolgens meteen worden opgeladen en die tevens je draden netjes organiseert.
De TwistDock heeft een fraai design, is gemaakt van stevig materiaal en heeft nergens zo'n cheap ass Koreaanse meuk uitstraling die de meeste oplaadstations hebben.
Wellicht wat minder is de relatief pittige prijs: 79,95 euro. Wordt de TwistDock een succes dan komen er ook varianten voor Xbox 360 en Wii.

HÓÉVEEL VOOR EEN NES???

Dat het momenteel crisis is en dat je dan inventief moet zijn om aan je centen te komen, dat begrijpen we.



Dat veel mensen hun huisraad op eBay aanbieden om nog een zakcentje er bij te verdienen, daar hebben we ook niks op tegen... zolang het maar binnen proporties blijft.
En dat was niet bepaald het geval bij deze Amerikaan. Hij bood namelijk op eBay zijn NES plus een aantal games en een light gun aan en liet de bieding beginnen bij... een whopping 35.000 dollar!
De reden voor dit bizarre bedrag is de zware schuldenlast van de verkoper. "De NES is nog het enige wat honderd procent in mijn bezit is en dus moet ik daar al mijn schulden mee afbetalen. Iedereen die 35K biedt, kan dan ook al mijn schulden inzien".
Geloof het of niet, inmiddels is de NES voor 50.000 dollar verkocht!



COMMENTAAR



JAN

GAMESCOM HERE WE COME/CAME

Op het moment dat jullie dit lezen, is de Gamescom nog in volle gang of net afgelopen. Zie dit commentaar dan ook maar als een retrospectief stukje tekst waarin voorpret, actualiteit en recent verleden op het moment dat jij dit onder ogen krijgt op miraculeuze wijze samenvallen.
Feit is dat terwijl ik dit opschrijf (half juli) het bij mij al weer begint te borrelen, terwijl ik het idee heb dat we bij wijze van spreken vorige week nog in Los Angeles op de E3 aan het rondhollen waren.
Gamescom was al leuk toen het in Leipzig was, maar is sinds 2009 nog veel leuker geworden door verandering van stad. Keulen is groter, wereldser, heeft meer hotels, kroegen, barretjes en kent een perfect beursgebouw. Vorig jaar zag je uitgevers blij maar nog wat onwennig opereren maar dit jaar verwacht ik dat men echt groot uitpakt.
Wat we vooraf al weten, is dat zowat iedereen er staat. Microsoft, Nintendo, Sony, EA, Activision, Konami, Bethesda, Namco Bandai zijn van de partij, en dan vergeet ik er vast nog wel een paar. Met titels als Rage, Brink, Fallout: New Vegas, Crysis 2, Medal of Honor, Bulletstorm, Need for Speed: Hot Pursuit, PES 2011, Enslaved, Majin, The Witcher 2, de nieuwe Castlevania, Kinect van Microsoft, maar ook Halo: Reach en Fable III, Killzone 3, Gran Turismo 5, LittleBigPlanet 2 en InFamous 2 speelbaar, en vast heel veel 3DS games lijkt het enerzijds op de grote E3 herhalingshow en anderzijds op een hele mooie beurs. Vergeet niet dat de E3 een beurs voor mensen uit de industrie is, en Gamescom is voor biz én publiek. Met name in het weekend is het altijd knallend druk met gameliefhebbers uit Duitsland, Nederland, België en andere Europese landen. En dat publiek gaat zich allesbehalve vervelen.
Natuurlijk verwacht ik naast bekede titels ook het nodige nieuws. EA laat wellicht een glimp van Dragon Age 2 zien, de geruchten over de PSP 2 houden hardnekkig aan, Namco Bandai heeft een handvol nieuwe aankondigingen waaronder Tekken x Street Fighter en Nintendo heeft zeer waarschijnlijk betere builds, op zowel het Wii als het 3DS front.
Of er ook zo ontzettend uitbundig gefeest gaat worden, valt te bezien. Vorig jaar was het redelijk bescheiden allemaal en werd op het laatste moment jammer genoeg nog een Call of Duty party afgezegd. Maar dit jaar, met Medal of Honor vs. CoD: Black Ops, met Rock Band 3 vs. Guitar Hero: Warriors of Rock, met FIFA 11 vs. PES 2011 kan het bijna niet anders dan dat uitgevers middels deze uitspattingen en feestelijkheden elkaar de loef trachten af te steken. You gotta love it.

ÉCHTE FANS VERPLAATSEN ZICH ZO!

Je kunt als gamer natuurlijk een sticker van je favoriete game op je auto plakken, maar als je een echte fan bent, ga je een beetje verder.

Een klassieker inmiddels, maar wat maakt het uit? Je mag niet zeggen dat je ze 'allemaal verzameld hebt' zolang je deze bolide niet voor je deur hebt staan.





Deze is nieuwer, al ziet ie er wat afgeragd uit. Maar afgeragd of niet, als je een echte Dragon Quest-fan bent, ga je met deze bus de straat op. Let wel op: het verkeer beweegt niet turn-based maar real-time.

Als Mario fan ben je het gewend gevaarlijke sprongen te maken, en dus houdt niets je tegen om met dit zweefvliegtuigje van een flat te jumpen. Geen last van files, ben je snel thuis. Of nog sneller beneden.



"WE ZIJN NIET PERFECT."

Steve Jobs trapt naar aanleiding van Antennagate iPhone 4 een open deurtje in.

POWERSPY

- Dat de E3 elk jaar weer een zware wissel trekt op het lichaam van de gamejournalist, kan iedereen wel begrijpen. Zelfs Ed.
- De combinatie van negen dagen lang zuipen, slaapgebrek, airconditioning, jetlag, vet en onregelmatig eten en stress, doet immers geen mens goed.
- Maar vreemd genoeg wordt op de E3 nooit iemand ziek, afgezien van een incidenteel kotspartijtje of een hamburger die de eerste achteruitgang neemt zodra je hem hebt ingeslikt.
- Maar komt de PU E3-crew terug in Nederland, dan breekt op mysterieuze wijze direct de ellende uit en meldt iedereen zich ziek.
- En dat begrijpt Ed, die zit te wachten op een paginage of dertig beurs-coverage, dan weer niet. Heb je eindelijk rust, word je ziek.
- Of zouden de PU-redacteuren gewoon allergisch voor werken zijn?
- Overigens deed JJ het een jaar terug precies andersom. Hij werd hartstikke ziek in LA om direct na aankomst op Schiphol weer helemaal op te knappen.
- Helaas had Ed daar dan ook weer geen lol aan, omdat JJ vrijwel niks kon schrijven aangezien hij vrijwel niks gezien had.
- Zijn voorstel om op twee pagina's een gedetailleerde beschrijving van zijn hotelkamer te geven, kreeg om mysterieuze redenen niet de goedkeuring van Niels.
- De oorzaak van JJ's ziekte destijds is trouwens nog steeds niet achterhaald. Hij bleek na een aantal bloedtesten in ieder geval niet allergisch te zijn voor Amerikanen, plastic [illegible] of de typische gamejournalisten-lucht van zweet, [illegible] en slechte adem.
- Of de PU-crew zich straks na de Gamescom ook weer massaal ziek meldt, is niet bekend. Dat we daar plezier gaan hebben wel. De Gamescom te Keulen staat bij alle PU-redacteuren namelijk hoog op de populariteitslijst.
- Behalve bij Jan. De KLM vliegt niet op Keulen en dus zal hij tussen de gewone mensen in de trein moeten zitten. Of nog erger, met z'n allen gepropt in een busje.

POWERSPY

[illegible]



CATACLYSM SLIPT NAAR 2011

Mijn glazen bol was afgelopen maand wat troebel maar toch zag ik dat de Cataclysm uitbreiding voor World of Warcraft dit jaar niet meer gaat redden. In de beste traditie van Blizzard gaat er geen game de deur uit voordat deze honderd procent af is, en reken maar dat de bèta het nodige commentaar oplevert dat de makers er van overtuigt dat er nog het nodige getweakt en gesleuteld moet worden.



Ach, ik ben dit najaar toch nog gewoon lekker StarCraft II aan het spelen...

NINTENDO EN 3D-WEERGAVE: DE AANHOUDER WINT

Wie zich de afgelopen E3 heeft laten verrassen door de tomeloze potentie van de 3DS, denkt misschien dat Nintendo sinds de film Avatar 3D-weergave heeft ontdekt. Dat dit geenszins het geval is, bewijst onderstaand geschiedenislesje.

1988 - FAMICOM 3D SYSTEM

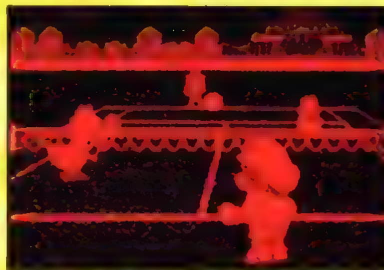
Een shutter-glasses accessoire dat moest worden gekoppeld aan Nintendo's Famicom Disc System dat alleen in Japan is uitgebracht. Het effect was fraai maar door de primitieve techniek ook hoofdpijnopwekkend. Een handjevol games ondersteunde deze zware 3D-bril, waaronder Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally, Highway Star en Falsion.



Highway Star is later nog als Rad Racer in Nederland uitgebracht voor de NES, maar dan inclusief een papieren bril met een rood en een groen glaasje.

1995 - VIRTUAL BOY

Deze eerste 3D-portable van Nintendo zou je kunnen zien als de voorloper van de 3DS. Het 3D-effect werkte uitstekend, alleen was het ding veel te lomp voor een portable, terwijl de beelden alleen uit rode lijnen en vlakken op een



zwarte achtergrond bestonden. Niet echt aantrekkelijk in een wereld waarin de eerste PlayStation furore maakte met z'n fancy graphics. Het werd de grootste flop uit de geschiedenis van Nintendo.

2001 - GAMECUBE

De GameCube was al helemaal klaar voor het 3D-tijdperk. In het geheim was het apparaat namelijk zo ontwikkeld dat het beelden voor het linker en rechter oog tegelijk uit kon zenden. De game Luigi's Mansion werd intern gebruikt om het 3D-effect te testen op een LCD met 3D-bril. Uiteindelijk werd de release van 3D-games toch door Iwata afgeblazen vanuit het - waarschijnlijk terechte - gevoel dat de wereld er nog niet klaar voor was.



LEVENSLANG VOOR XBOX-KILLER



De 19-jarige Kyle Sebastian Stott uit Colorado Springs vermoordde onlangs de zwak begaafde Jason Holley, omdat hij zijn Xbox 360 wilde hebben. De rechter gaf hem daarop twee keer levenslang zonder de mogelijkheid om vervroegd vrij te komen.
Het wrange van de zaak was dat Holley een vriend van Stott was en hij hem de console waarschijnlijk wel gegeven had als ie er om gevraagd had. Maar vermoorden bleek leuker. De straf heeft één voordeel voor Stott: hij heeft nu genoeg tijd om te gamen.

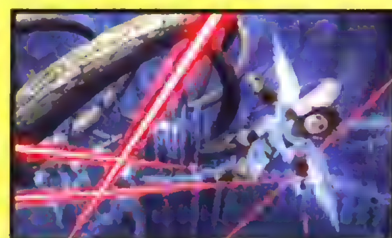
2006 - Wii

Ook de Wii is geschikt voor 3D-weergave van games. Deze mogelijkheid werd intern getest met een 3D-versie van het golfspel uit Wii Sports. Grootste probleem bleef toch het feit dat normale mensen nog steeds geen 3D-tv's hadden thuis staan. Dus hield Nintendo het bij experimenteren en nadenken over een vorm van 3D-weergave waar geen 3D-tv voor nodig is.



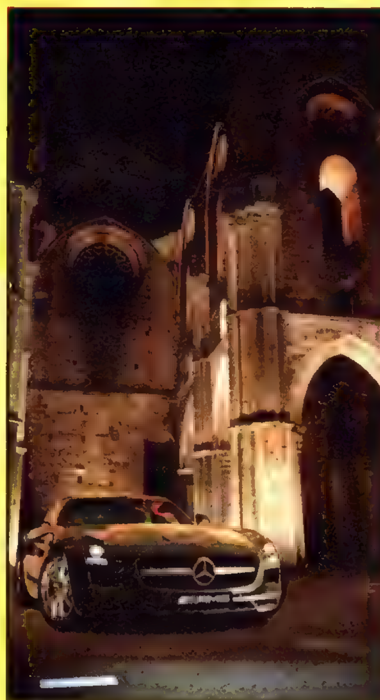
2010 – NINTENDO 3DS

De Nintendo 3DS werd geïntroduceerd op de E3 van 2010. Met dit vervolg op de Nintendo DS lijkt Nintendo eindelijk de beste manier te hebben gevonden om 3D-weergave aan de man te brengen. Al moeten we nog even tot 2011 wachten alvorens de mogelijke 3D-revolutie dan eindelijk kan beginnen.



GRAN TURISMO 5 GIMMICKS

Natuurlijk hebben we ons de afgelopen vier, vijf jaar vreselijk lopen opwinden over het voortdurend uitstellen van Gran Turismo 5. Bij ieder deel begint de ontwikkeltijd potsierlijkere vormen aan te nemen en zelfs de harde releasemaand van november 2010 wordt door sommigen nog steeds met argusogen bekeken. Maar goed, nu we de game zelf even hebben gespeeld, kunnen we niet anders stellen dan dat het toch wel een hele dikke racegame gaat worden.



Het is ook niet mis allemaal. Duizend+ auto's waarvan achthonderd+ 'standard' zijn en tweehonderd 'premium' (wat zoveel wil zeggen dat tweehonderd wagens extra gedetailleerd zijn en meer schade kennen dan de achthonderd reguliere), twintig tracks waaronder de Top Gear testtrack en het majestueuze Rome, en sublieme handelingsverschillen tussen al die droombolides die jij en wij in ons echte leven waarschijnlijk nooit kunnen betalen...

Tegelijkertijd huisvest GT 5 ook een sloot gimmicks die ze er wat ons betreft uit hadden mogen laten als dat de release van de racegame had bespoedigd. We noemen er een paar.

● 3D ondersteuning. Oké, als een van de vlaggenschepen van Sony snappen we dat ook Gran Turismo 5 niet aan de driedimensionale aanpak ontkomt. En in 3D naar die dure bolides kijken en kwijlen voor je beeldscherm, dat is wellicht wat sommigen willen. Maar een racegame in 3D spelen is behoorlijk heftig. Misschien nog wel meer dan bij een shooter. Of je dat alle twintig tracks met alle duizend wagens dagen achter elkaar volhoudt?

● Headtracking. Als je over een PlayStation Eye beschikt, kan deze zo ingesteld worden dat hij je hoofd scant. Wanneer je vanuit cockpitview dan naar links en rechts kijkt, zal de camera ingame hetzelfde doen. Leuk, maar gaat het met je analoge stick niet veel sneller en nauwkeuriger?

● Move ondersteuning. Wij willen onze racegames óf met een stuurtje óf met de PS3 controller spelen. De controller met grote knop als alternatief? We hebben zo onze twijfels.

● Photo mode. De Photo mode keert terug. Dat betekent dat je races kunt terugkijken om daar vervolgens full HD kiekjes van te maken. Maar je kunt ook je bolides op sets plaatsen, zoals bijvoorbeeld voor het Colosseum van Rome, om vervolgens vanuit iedere denkbare hoek, zo sexy mogelijk, je wagen op de plaat vast te leggen. Om vervolgens van je eigen slideshow aan autoporno te gaan genieten. Eeeh?

Er zullen ongetwijfeld gamers zijn die van al dit bovenstaande zeer opgewonden raken, maar wij gaan toch liever voor het daadwerkelijke racen zelf. Vrrrrrroem!

EEN MILJOEN MINI'S

Sony's aanpak om kleine toegankelijke en vooral goedkope spelletjes te lanceren die zowel op je PSP als je PS3 speelbaar zijn, werpt zijn vruchten af. Er zijn inmiddels 1 miljoen exemplaren gedownload en dit zijn volgens ons de beste vijf.

MONSTERS (PROBABLY) STOLE MY PRINCESS
Spring zo hoog en zo snel mogelijk waarbij je probeert ieder platform slechts éénmaal te raken.





FIELDRUNNERS
Dé tower defence game: bouw torens en probeer de vijanden uit je basis te houden.

TETRIS
Tja Tetris, wat kunnen daar nog van zeggen? O ja, de beste Tetris ooit!



PUZZLE SCAPE MINI
Lumines met een vleugje Bejeweled, lijntjes maken met kleurtjes.



COCONUT DODGE
Ontwijk de kokosnoten, pak de diamanten. Oersimpel maar verslavend.



POWERSPY

- Zou Jobs soms een vriend zijn van Activision-baas Kotick... of dezelfde marketinglessen hebben gevolgd?
- Over de iPhone gesproken: Apple heeft de boek-app 'Kama Sutra' (waarin allerlei seksstandjes worden beschreven en uitbeeldt) verboden.
- En dat vindt de Powerspy nu jammer, want als hij de 'geile ellende' bij zijn vriendin uitvoert, houdt zo'n iPhone een stuk makkelijker vast dan een boek.
- Als je (werkende) verbinding heeft natuurlijk.
- Eén van de bekendste gamesmagazines ter wereld, de PC Zone, is ter ziele. Future Publishing trok onlangs de stekker er uit.
- En daar helpt geen gamen meer tegen.
- De ontwikkeling van StarCraft II heeft meer dan 100 miljoen dollar gekost.
- Vind je het gek als je meer dan 164 jaar met het spel bezig bent.
- EA Sports heeft behoorlijk wat minder exemplaartjes van Tiger Woods PGA 11 verkocht dan van de voorgangers. Zelfs Toy Story 3 scoorde beter dan de golfgame.
- Reden volgens EA Sports: de Sex Story van Tiger.
- EA verkocht trouwens onlangs een groot deel van haar aandelen in Ubisoft.
- Moet de Powerspy hieruit begrijpen dat EA weinig vertrouwen heeft in de nieuwe line-up van Ubisoft?
- PES gaat in deeltje 2011 helemaal op de schop. De speler zal straks bij elke beweging en elke balbehandeling goed moeten nadenken wat hij doet, hoe hij het doet en hoe hard hij het doet. Vooral het passen wordt extra moeilijk.
- En dat is goed nieuws voor de Powerspy, want het betekent dat Nederland de PES-game komend jaar helemaal gaat domineren!
- Als Oranje namelijk iets liet zien op het afgelopen WK, dan is het wel uitermate overzichtelijk heen en weer passen...

POWERSPY

- Volgens PES creator Seabass krijgen de spelers in PES 2011 ook meer dan ooit herkenbare 'signature moves'.
- De Powerspy verheugt zich nu al op de 'heart-kick' van De Jong.
- Over het WK gesproken: Wouter is de enige op de redactie die geen enkele wedstrijd van het WK heeft gekeken.
- Het gaat zelfs nog verder, Wouter weet niet eens dat het WK gehouden is. Het viel 'm alleen wel op dat de kleur oranje opeens in de mode was.
- Volgens insiders kan het scherm van de 3DS een stuk groter worden gemaakt.
- Ja duh... de 3DS is van Nintendo, dus natuurlijk kan dat scherm groter gemaakt worden... en daarna weer kleiner. We krijgen gewoon eerst de 3DS, dan de 3DS Lite en dan uiteindelijk de 3DS XL.
- Er komt maart 2011 een Red Faction film aan... waarin alle decors waarschijnlijk helemaal naar de kloten zullen gaan.
- Wat dat betreft kunnen ze net zo goed geen decors in die film neerzetten. Stukken goedkoper.
- Komt Microsoft met een opgepimpte, heerlijk [illegible] Xbox 360 Slim, wordt dat nieuwe model in de VS bij launch gelopt qua verkoop door het oude model, dat tegen een lagere prijs in de schappen was gezet.
- Blijkbaar vinden veel gamers een geluidje in de kamer toch best gezellig.
- Gebeurt er in ieder geval nog iets in hun sociaal gemankeerde leven...
- World of Warcraft spelers zijn opgelucht nu Blizzard hun plannen voor een Real-ID heeft laten varen.
- De opzet van de Real-ID was dat de spelers alleen door het opgeven van een echte naam konden participeren aan bijvoorbeeld het forum. En daar werden de WoW-fans dus flink pissig over.
- Want ja, The Dark Lord Master of Evil, klinkt toch net iets stoerder dan Sjoerd de Boer.

IN GESPREK MET: RICHARD MARKS

RESEARCH AND DEVELOPMENT SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



PU: Hoe lang zijn jullie al bezig met de ontwikkeling van Move?
RICHARD: Het stamt uit de eerste Eye Toy ontwikkeling. We werkten toen al met gekleurde bollen om in de software bepaalde waarden aan kleuren te geven. We hadden een demo waarbij je magische spreuken op kon roepen door met een gekleurde bol symbolen te tekenen. En we hadden een heks die op een groene bol verscheen en vervolgens de rode bol in de gaten bleef houden. Dus ja, we zijn al wat jaartjes bezig met deze ontwikkeling. Alleen was de PS2 in die tijd gewoonweg nog niet sterk genoeg om te doen wat we nu wel kunnen. We wilden vooral mensen laten spelen zonder controller maar we kwamen er al snel achter dat het niet betrouwbaar genoeg was. We hebben daarna nog 3D camera's geprobeerd en daarna zijn we verder gegaan met een controller die niet zo zeer een barrière vormt voor de speler.
PU: Jullie hebben geëxperimenteerd met 3D camera's, is dat hetzelfde als Kinect?
RICHARD: Ja we hebben het geprobeerd maar het werkte voor ons niet. Ik moet zeggen dat ik de technologie wel waardeer. Maar we willen iets bieden dat de core en de casual gamer beide kunnen gebruiken.
PU: Technisch gezien doet de Move toch gewoon wat de Wii doet?
RICHARD: Ja en nee. De Wii is slechts een motion controller en Move heeft een camera die niet alleen de controller volgt maar ook nog eens ziet waar de speler is en wat de speler doet. Hij doet aan body tracking en weet waar de controller is; dat is echt iets wat de Move anders maakt. Je kunt nu als het ware iets pakken in de virtuele wereld.
PU: Hoe zie je Move in relatie tot de Dual Shock. Gaat de één de ander vervangen?
RICHARD: Zoals wij het zien zullen de Dual Shock en de Move naast elkaar blijven bestaan. Het één hoeft het ander niet uit te sluiten.

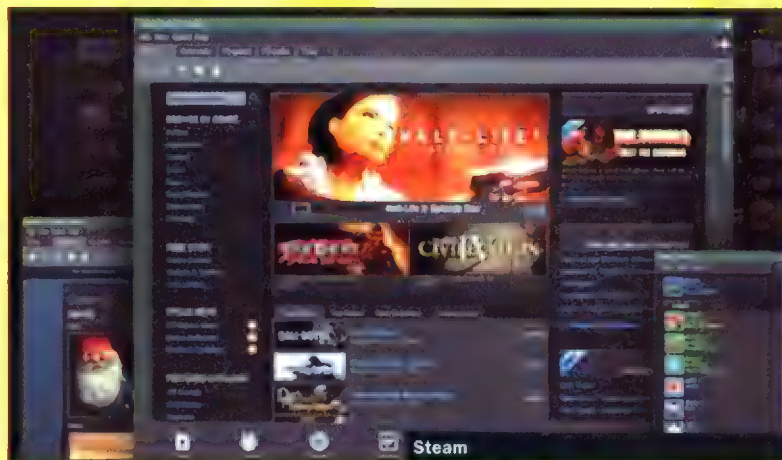
IS VALVE BIG BROTHER AAN HET WORDEN?

Steam is een buitengewoon populaire downloadservice van Valve die je complete games tegen betaling (vrij) snel en (vrij) gemakkelijk naar je eigen PC laat halen.

Bij het gebruiken van Steam onderzocht de service altijd al je PC om na te gaan wat voor hardware je aan boord hebt. Nu wil Valve een stap verder gaan. Steam vraagt nu namelijk ook of ze mag kijken welke programma's je hebt geïnstalleerd. Want, zegt Valve, dat kan ons helpen nog betere games te maken en de service te optimaliseren.
Wat vindt onze Steven hier van? Want niet alleen is hij een PC-man in hart en nieren, maar ook overtuigd privacy-adept en stemmer op de Piraten Partij.



Steven: "Nou, de Piraten Partij is als serieuze optie ten onder gegaan na het zien van een vernietigende internetreportage op een zekere stijlloze site. Het is gewoon ouderwets D66 geworden. Maar goed, privacy heb ik evengoed hoog in het vaandel, dus praktijken als checken wat je allemaal op je PC hebt staan, vind ik veel te ver gaan. Lijkt mij ook bullshit dat het nodig is om games te optimaliseren.
Iedere partij die zo groot wordt, gaat op een gegeven ogenblik spelen met de mogelijkheden geld te verdienen met de informatie waarover zij beschikken. Voor mij is het dan altijd gedaan. Facebook laat ik ook links liggen sinds zij dubieus bezig zijn.
Steam is geweldig hoor, maar ze moeten niet dit soort onzinnige shit gaan uithalen, want dan haak ik af."



DE HELE DIKKE VETTE SPECIAL EDITION VAN GRAN TURISMO 5

Ondanks het feit dat er nog steeds geen officiële releasedate bekend is, weten we wel dat er een hele mooie speciale editie van de game in Nederland gaat verschijnen.



Deze Signature Edition gaat je slechts het kleine bedrag van 179,99 euro gaat kosten. Maar voor die knaken krijg je dan ook wel iets heel moois. Je haalt dan niet alleen een hele mooie doos binnen, maar ook de game natuurlijk en nog veel meer! Wat te denken van een Gran Turismo portefeuille, een exclusieve modelauto, een USB stickje met filmpjes, een sleutelhanger, een koffietafelboek met daarin allemaal foto's van auto's en een klein boekje met tips die je in de game kunt gebruiken. Naast al dat lekkers, krijg je er ook nog eens elf speciale downloadable wagentjes bij, die je kunt gebruiken in de game.

COMMENTAAR


JJ

DE STRIJD WORDT PERSOONLIJK

Op het moment dat ik dit commentaar schrijf, plak ik met mijn reet aan de leren bureaustoel vast, loopt het zweet tappelings langs mijn rug en probeert een ventilator manmoedig wat verkoeling in mijn werkkamer te brengen. Onbegonnen werk, want buiten is het bijna dertig graden en ik heb een plat dak. En toch wil ik typen in die kleffe hitte. Het strand met zijn verkoelende bries is hemelsbreed een kwartiertje van mijn huis vandaan, en toch popel ik om deze woorden op papier te zetten. En dat allemaal dankzij een online pagina vol releasedata.

Want potverdorie wat gaan we een heet najaar tegemoet. De afgelopen jaren hebben we rond de feestdagen ook niks te klagen gehad, maar dit jaar wordt het vuurtje nog hoger opgestookt. Meer dan ooit gaan publishers kneiterhard heads on met titels die min of meer dezelfde content brengen. De strijd wordt met andere woorden persoonlijk.

Ik noem er even een paar:

- FIFA 11 vs Pro Evolution Soccer 2011 (Konami wil EA weer inhalen)
- Medal of Honor vs Call of Duty Black Ops (EA wil shootertroon terug)
- Gears of War 3 vs. Killzone 3 (wie heeft de beste exclusieve testosteron shooter?)
- MMA vs. UFC 2011 (EA wil op z'n minst meeliften op succes UFC-serie THQ)
- WRC 2011 vs. Dirt 3 (Eindelijk weer een strijd tussen rallygames)
- Move vs. Kinect vs. Wii (wie wint de gunst van de zwieperds?)

Oké, niet alle titels/stukken hardware zullen gelijktijdig uitkomen, maar het zijn wel allemaal appel vs. appel clashes. Games/hardware die dezelfde gameplay/spelervaring brengen en op dezelfde doelgroep mikken, en dat maakt de strijd zoals ik al zei, echt persoonlijk.

EA-baas Riccitiello en Activision-baas Kotick dissen elkaar in het openbaar over hun shooters. Bij elk PES-event heb je het over FIFA en bij elk FIFA-event over PES. Bij THQ krijgt men nog jeuk op nare plekken door EA's aankondiging van MMA en er zou geen doorstart van WRC zijn als DIRT 2 niet zo'n succes was geweest.

Dat de strijd zo hard en persoonlijk wordt, komt niet alleen doordat het allemaal grote, miljoenen dollars verslindende projecten betreft, maar vooral omdat er steeds maar één game kan winnen. Ik zie shooterfans namelijk niet én Call of Duty én Medal of Honor kopen. Ik ken ook weinig footiefans die én PES én FIFA halen. Zelfs bij GoW vs Killzone gaat het verder dan alleen de eer. Er zijn immers zat gamers die zowel de PS3 als de Xbox 360 in huis hebben en dit soort exclusieve games trekken vaak ook gamers over de streep om een bepaalde console te kopen. Er worden straks harde keuzes gemaakt en dus vallen er slachtoffers. En laat niemand nou dat slachtoffer willen zijn.

Ga er daarom maar vanuit dat we de komende maanden nog heel wat dissen en sneren te horen zullen krijgen. Dat de pr-afdelingen alle trucs uit de kast gaan halen. Ik zie EA wel een free MoH demo uitbrengen als Black Ops op de markt komt en omgekeerd zal Activision ook wel een strategische zet doen om het momentum weg te halen bij de tegenpartij.

Het zal er ook zeker niet altijd even netjes aan toegaan. Maar who cares? Wij gamers kunnen alleen maar beter worden van deze verhevigde concurrentiestrijd. Laat die matpartijen dus maar komen…

SOMS MOETEN DEVELOPERS GEWOON HUN KLEP HOUDEN

We zijn er inmiddels wel aan gewend; de slappe pr-praatjes die developers gebruiken tijdens hun perspresentaties.

De nieuwe geesteskindjes zijn altijd revolutionair, 'pushen the envelope', zijn innovatief en kennen de ultieme vrijheid. We wachten nog steeds op de dag dat iemand zegt dat zijn game 'best leuk gaat worden… als alles een beetje meezit'.

Anyway, dat geslijm en gelik kunnen we wel hebben; daar prik je vrij snel doorheen als je de game zelf kunt spelen. Waar we ons meer aan ergeren, is het achteraf gedis van oude games. Riepen ze bij de launch van een vorig deel nog trots dat deze game echt een product is om waanzinnig trots op te zijn; een paar jaar later, bij de presentatie van de opvolger, klopt er van de voorganger opeens geen hol meer.

Peter Molyneux deed het onlangs weer in een interview over Fable III. Fable II zou een groot aantal design fouten hebben. Terwijl hij bij de launch van die game nog aangaf dat deel 2 de fouten van het eerste deel eindelijk verbeterd had. Misselijkmakend vinden onder andere Jan en JJ.

JJ: "Ik haat dit soort teksten. Het is zo makkelijk. En no fokking way dat onze Peter die fouten nu net opeens gespot heeft. Dat ie de game opstartte en dacht: 'heee, dat klopt niet… dat ik dat nu pas zie zeg… tjongejonge.' Al die design fouten zal ie echt al voor de launch van deel 2 hebben gespot, maar toen konden ze de fouten er niet meer uithalen omdat een spel nu eenmaal op een bepaald moment uitgebracht moet worden. En dus zei hij er niks over… en kochten miljoenen mensen het spel.

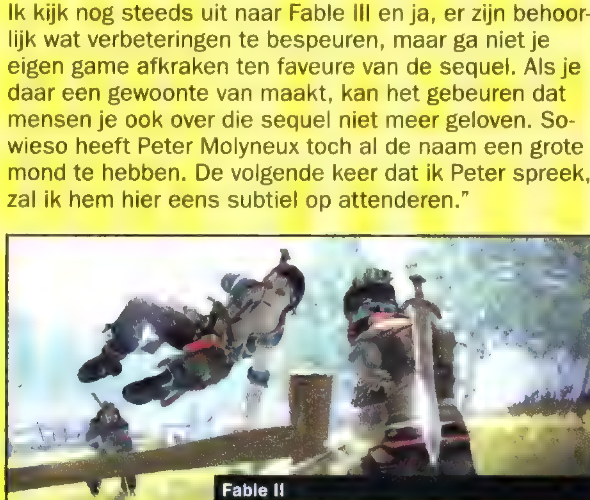
En nu wordt het echt goor. Miljoenen mensen hebben Fable II gekocht en er feitelijk een hele leuke tijd mee gehad. Net als wij. En al die mensen spuugt Peter met dit soort achteraf bullshit eigenlijk een beetje in de bek. Zo van 'ha ha, dat jullie dat spel cool vinden met die design fouten erin'.

Ik weet dat ik misschien wat overdrijf, maar als mensen je game cool vinden, hou dan gewoon je klep over dit soort onzin. Zeg dan alleen dat deel 3 nog veeeeel beter wordt. Daar kunnen wij als pers wat mee en je doet de fans geen pijn.'



JAN: "Er zijn hier twee dingen aan de hand: ten eerste wordt alles wat Peter Molyneux zegt enorm uitvergroot en massaal door iedere website ter wereld overgenomen. Het zou dus zomaar kunnen dat zo'n quote volledig uit z'n verband is gerukt, maar… (en dat is puntje twee) Molyneux moet dat soort dingen überhaupt niet zeggen. Het is hoe dan ook een dis naar je trouwe achterban en je ontwikkelteam. Ik heb Miyamoto bijvoorbeeld nog nooit een Mario game horen afkraken achteraf. Het is simpelweg not done.

Ik kijk nog steeds uit naar Fable III en ja, er zijn behoorlijk wat verbeteringen te bespeuren, maar ga niet je eigen game afkraken ten faveure van de sequel. Als je daar een gewoonte van maakt, kan het gebeuren dat mensen je ook over die sequel niet meer geloven. Sowieso heeft Peter Molyneux toch al de naam een grote mond te hebben. De volgende keer dat ik Peter spreek, zal ik hem hier eens subtiel op attenderen."


Fable II

POWERSPY

- Dat de Activision-baas Kotick niet bepaald populair is bij zowel gamers als developers is inmiddels wel genoegzaam bekend.
- Zo haalde laatst Tim Schafer, de man achter o.a. Grim Fandango en Brütal Legend, weer eens fiks uit naar hem: 'Kotick gedraagt zich als een enorme lul en is alleen geïnteresseerd in geld verdienen. Misschien moet hij maar wapens gaan verkopen.'
- Kotick heeft (nog) niet geantwoord op deze aanval, maar de Powerspy vermoedt dat Schafer niet bij Activision hoeft aan te kloppen als hij een nieuwe game wil maken.
- Alan Wake heeft, ondanks het feit dat de Powerspy de game toch echt heel goed vond, niet geweldig verkocht. Volgens Remedy ligt dit aan het tijdstip waarop de game is uitgebracht: 'Alan Wake launchte in een periode waarin veel andere toppers op de markt kwamen, dat heeft ons de nodige aandacht gekost.'
- De Powerspy vindt dat Remedy niet moet zeuren, want de game is 3-4? jaar in ontwikkeling geweest en had daarom veel eerder en dus op een beter tijdstip uitgebracht kunnen worden.
- Volgens Ubisoft wordt Assassin's Creed ooit net zo groot als GTA
- Zou dit een aanwijzing zijn dat de volgende Assassin's Creed zich in Mexico-Stad, de grootste stad ter wereld, zal afspelen?
- …of bedoelt Ubisoft iets anders?
- Laat iemand dan even snel naar EA bellen, want wie weet kunnen ze de verkoop van hun Ubisoft aandelen nog terugdraaien.
- De Powerspy vangt steeds meer geruchten op dat Respawn, grotendeels de EA-versie van Infinity Ward, bezig is met de ontwikkeling van een Halo-killer.
- Dat kunnen ze dan met een gerust hart doen, aangezien Bungie Halo al ten grave heeft gedragen met Halo Reach, het einde van de trilogie.
- Het citaat van de maand is van Sony-baas Kutaragi: "Het spijt ons dat het maken van games voor de PS3 zeker in het begin behoorlijk complex was, but we Moved on"

POWERSPY

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- Ubisoft heeft de nieuwe Driver-game uitgesteld naar 'ergens in 2011'.
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]



DE DINGEN WAAR NINTENDO INSPIRATIE UIT PUT

Waar andere consoleontwikkelaars bij het ontwikkelen van nieuwe hardware inspiratie lijken te putten uit de wereld van chique designs en het nieuwste home entertainment, laat het immer eigenwijze Nintendo zich liever inspireren door alledaagse huis-tuin-en-keuken zooi.

Zo bekende Makoto Kano, de ontwikkelaar van Nintendo's oeroude Game & Watch spelletjes, onlangs dat hij zich voor het ontwerp van de dubbelschermse Game & Watch-versie van Donkey Kong had laten inspireren door make-updozen. Dit dichtvouwbare formaat was kennelijk zo goed bevallen dat het een paar jaar geleden weer werd toegepast voor de Nintendo DS.



Het design van de Wii was het gevolg van een simpele opdracht die Nintendo directeur Iwata aan zijn ontwerpers had gegeven: "zorg dat het apparaat niet groter is dan drie DVD-doosjes bovenop elkaar."



En hoe kwam Miyamoto op het idee van Wii Fit en het Wii Balance Board? Omdat hij het leuk vond om zich elke dag te wegen en de uitkomsten bij te houden in een grafiek. Zo is het ontwerp van dat Balance Board dus direct terug te voeren op dat van de weegschaal in Miyamoto's badkamer.



Hoe Nintendo tot dat malle design van de GameCube is gekomen, heeft het bedrijf nooit uit de doeken gedaan. Maar wij hebben wel een idee waar de inspiratie vandaan is gehaald.



STAR WARS
THE FORCE UNLEASHED II

Niet zo heel erg lang geleden in een Land van de Wansmaak niet zo heel erg ver weg...
Het is een periode van pure hitte. Rebelse gamejourno's, komend van verschillende landen, plegen hun eerste bezoek aan het hoofdkwartier van het Evil Activision in Duitsland. Prinses Wouter, achter de broek gezeten door de sinistere eindredacteur Ed, racet naar huis met de plannen voor Star Wars: The Force Unleashed II om de vrede in het geekversum te herstellen.

MAAK JE BORST MAAR NAT, DUDE!
HIJ SLAAT ME! DIT IS DE DRUPPEL!
OEPS, IK BELAND VAN DE REGEN IN DE DRUP
JIJ BENT GOED NAT, JONGEN
ACH, DIE STORM TROOPERS... HET IS ALLEMAAL ÉÉN POT NAT

Op de planeet Kamino regent het zelfs binnen.

Die Darth Vader is maar een dikke dwaas. Eerst wil hij een leerling (dat is nou eenmaal een fad bij de Jedi en Sith Lords en de zwaarademende knakker wil wat dat betreft niet achterblijven), dus neemt hij de zoon van een Jedimeester onder z'n hoede (Galen Marek aka Starkiller), voedt hem op als zijn geheime apprentice om hem uiteindelijk alle tegenstanders van de Emperor te laten verzamelen.
Het was de bedoeling dat Darth Vader op deze manier alle knakkers die geen fan waren van de Empire in één keer kon vernietigen, maar in plaats daarvan werd het een Epic Fail. Want niet alleen verzamelde hij zo met z'n domme kop alle kopstukken van de Rebellion bij elkaar, ook verraadde hij in het proces z'n apprentice, die dat logischerwijze niet zo strak vond.
Stront raakte de ventilator. Starkiller ontsnapte en niet alleen heeft Darth Papa met z'n TOPPLAN ervoor gezorgd dat de Empire's grootste vijand, de Rebel Alliance, wordt gecreëerd, ook is z'n voormalige leerling flink pissig. Gelukkig weet Vader Starkiller's onvermijdelijke



aanval op z'n leven af te slaan en lijkt hij het bijdehante kereltje zelfs af te maken. Maar dan nog; wat een KUTPLAN, Vader!

VADER FAIL

Onze beste Darth Vader maakt de boel er vervolgens niet minder soepel op, want hij vond het toch wel tof om zo'n leerlingetje te hebben die hard kont schopte met de Force. En wat doe je in een sci-fi

> **"IK BLIES MET PUSH EEN STUK OF TIEN STORMIES TEGELIJK OMVER."**

wereld als je een dooie terug wilt? Inderdaad, dan speel je de kloonkaart!
Tenminste, het lijkt erop dat de Starkiller die Vader in een donker kamertje heeft opgesloten een gekloonde knakker is, want in de kelder staan er nog een stuk of duizend op voorraad. Echter, de gozert met de 'Onaangelijnde Kracht' lijkt zich dingen te herinneren uit het brein van de échte Starkiller, zoals beelden van het chickie waar hij een hele stramme lightsaber van krijgt: Juno Eclipse.
Als deze al dan niet gekloonde Starkiller het niet over z'n hart kan verkrijgen een hologram-achtig ding van Juno doormidden te klieven met z'n lichtzwaardje, besluit Darth Vader dat de knakker waardeloos is en hem te executeren. Waarmee de Dark Side Anakin met z'n verrotte kop wederom bewijst wat voor een dikke nerf herder hij is, want natuurlijk ontsnapt Starkiller en Forcet en lightsabert hij massa's stormtroopers tot Bantha Fodder! Goed bezig, Vader! Man wat ben jij een tactisch meesterbrein! Zo verover je met gemak een galaxy far, far away, hoor! Topper!



Nou, die kan Karate Kid ook allemaal ontwijken, hoor. Heb ik zelf gezien!



Zonder touw noem je het klunsie jumpen.

ARS

WOUTER GAAT LOS

BOBA YODA OM DE DAG TE REDDEN

Hoe maak je van een Star Wars game een succes? Door 'm vol te proppen met iconen natuurlijk! Dus zal Starkiller een bezoek brengen aan Dagobah en op dat kleine planeetje kan het niet anders dan dat je Yoda tegen het lijf loopt. Daarnaast huurt Darth Vader iemand in om z'n voormalig Secret Apprentice uit te schakelen en 'who you gonna call' in zo'n geval? Boba Fett natuurlijk! Deze mercenary geeft elke Warsie gegarandeerd een nerdgasm, dus dat is makkelijk scoren.



STORMTROOPERS STOMPEN

Alle achterlijkheden van Darth Fuckface achterwege latend; Starkiller is dus weer vrij als een Alderaanian Swan maar heeft nu het ganse Empire achter z'n aars aan.

Tijd voor mij om de Secret Apprentice met z'n nog immer indrukwekkende Force-powers aan het werk te zetten in het eerste level, dat zich op de planeet Kamino afspeelt. Het stuk dat ik te spelen kreeg was grotendeels een soort van speelveld om je krachten mee uit te testen en hoewel het level indrukwekkend begon met een stukje 'val-gameplay' á la God of War III, beland je al gauw in wat minder inspirerende omgevingen. Sterker nog: de grote zaal die verdeeld is door rode energiemuren waar ik al snel in belandde, leek meer op een flipperkast, compleet met bumpers en dergelijke, dan op een ook maar enigszins inspirerende sprookjes/sci-fi omgeving.

Had je in deel één nog een overdonderend begin waarin je met Vader Wookies tegen bomen smeet, nu is het allemaal wat minder imposant. Toch had ik dikke lol, want zoals iedereen die TFU 1 heeft gespeeld weet, is de Force bijzonder strong in Starkiller en maken Luke Skywalker, Obi-Wan Kenobi en Qui-Gon Jinn gecombineérd nog geen kans tegen hem. Dus vlogen de stormtroopers alle kanten op, als Romeinen in een Asterix en Obelix strip.

DUBBELE LIGHTSABER

De meeste trucjes van Starkiller ken je nog uit de vorige game, zoals het welbekende Force Grip waarmee je allerlei objecten met een krachtige slinger overal naar toe kan flikkeren, maar waarmee je ook krijsende vijandjes als hulpeloze poppetjes in de lucht kan hangen en in de diepte kunt smijten. Het werkt nog steeds zoals in deel 1, met gebruik van je rechter trigger en je pookjes om mee te richten, en net als drie ... geleden moest ik wederom effe ... de besturing wennen.

Force Push en Lightning zijn ... partij, worden krachtiger a... of Y ingedrukt houdt en ku... ook nu weer aan het einde ... een mêlee combo ingezet worden, wat er vetjes uitziet. Sowieso is Starkiller met z'n lightsaber ietsje anders, aangezien hij nu met twee van die zwaardjes (die hij nog steeds op die compleet onpraktische manier vasthoudt. Maar goed, wat weet ik, mijn midichlorian gehalte is niet hoog genoeg om daarover te zeiken) rondhakt, wat af en toe bijzonder vette actie en vooral dope grabs en throws oplevert.

Nieuw voor Starkiller is de Jedi Mind Trick, een power die vaak hilarische gevolgen heeft. Laat het los op zo'n schattige, witte Plastic Boy en hij besluit pardoes van een brug af te springen of zich tegen z'n buddies te keren. Sowieso blijft het funny om met je vijanden rond te gooien, ze te elektrocuteren of ze aan stukken te hakken, en we werden dan ook meerdere keren herinnerd aan een van George Lucas' motto's: 'Star Wars is 20% comedy.' Tenminste, de ontwikkelaars van TFU II beschouwen dit als de heilige woorden van het Allerheiligste Wezen die gebeiteld staan in steen.



WOEDE

De demo eindigde met een compleet los gaande Starkiller, want z'n Force Fury balkje zat vol en dus werden z'n powers met een druk op de knop vertienvoudigd, iets dat sterk deed denken aan The Rage of Sparta/The Titans/The Gods uit, jawel, God of War. Nu kon ik met m'n Grip AT-ST's pletten als ware het van die kleine, huismerk colablikjes, werden m'n mêlee aanvallen ranged omdat de lightsabers in rondjes om me heen vlogen en blies ik met Push een stuk of tien Stormies tegelijk omver.

Na deze woedeaanval vertrok Starkiller in de TIE Fighter van die fucktard van een Darth Vader, op zoek naar z'n identiteit, z'n liefje en... Yoda.

CHALLENGE IPV MULTIPLAYER

Die multiplayer die Jan voorspelde in z'n vorige preview, die kunnen we wel op onze buik schrijven, maar The Force Unleashed II krijgt wel een Challenge mode. Hierin moet je verschillende opdrachten uitvoeren, zoals het springen van platformpje naar platformpje of vijanden afmaken binnen een bepaalde tijd, om een shitload aan SW goodies te unlocken. Ik zou willen zeggen 'God of War!' maar dat wordt inmiddels voorspelbaar.



Dit is dus niet de echte Star Killer maar een kloon. Bij klonen groeit namelijk altijd een tong uit hun reet.

VERWACHTING

Heel veel nieuwe shit lijkt er niet in TFU II te zitten en het verhaal lijkt een beetje makkelijk. Toch speelt de game prima weg en zorgen de Force Powers wederom voor zowel een gevoel van überpower als flink wat laughs. Die malle stormtroopers ook! Ik verwacht een veilig vervolg, maar niet veel meer.

- + Stormies mollen is lol.
- + Yoda en Boba Fett!
- − Darth Vader verliest de helft van z'n coolness door z'n constante fuck-ups.
- − Beetje simpel 'gast zoekt z'n identiteit/geheugen' -verhaal.
- − De Force lijkt niet veel 'Unleashderder' te worden.



WOUTER

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II
PS3 / XBOX 360 / PSP / Wii / DS / PC
LUCASARTS / ACTIVISION
29 OKTOBER 2010

JAMES BON
BLOOD STONE

James Bond is een van de grote voorbeelden van Maarten. Hij is vooral geïmponeerd door de versierkunsten van de Britse geheimagent, en stelt zich bij het vrouwelijk schoon dan ook vaak voor als 'Blonk, James Blonk'. Maarten viel dus met z'n neus in de boter toen hij in Londen maar liefst twee Bond games mocht checken.


Een vriendinnetje van James Bond wordt ook wel een bondmuts genoemd. Q is trouwens degene die alle gadgets bedenkt in de auto van James. Q stierf helaas onlangs aan koorts...

De laatste James Bond game die ik heb uitgespeeld was Quantum of Solace. De game, ontwikkeld door Treyarch, is eigenlijk niet eens bijzonder goed (scoorde wereldwijd amper zeventjes), maar mij maak je al blij met de Bond vibe die erin zit: de muziek, de gadgets, de actie, het hele sausje dat er overheen gegoten is... En dus heb ik 'm in zes uurtjes uitgespeeld. Dat is inderdaad vrij kort, en was ook een belangrijk kritiekpunt op het spel.

NIET ALS IN DE FILM
In de game Quantum of Solace maakten we voor het eerst kennis met de nieuwe Bond: Daniel Graig. Die gast is tien keer zo lomp en heeft geen greintje van de smoothness van de oudere Bond acteurs als Sean Connery of Roger Moore. Dat was ook wel terug te zien in de game, die precies het script en de events van de gelijknamige film volgde.
Blood Stone is een heel ander verhaal. En dan bedoel ik vooral dat het niet de verhaallijn van een Bond film volgt, want de drieëntwintigste


Wouter dacht dat Bert van Marwijk iemand was die James Bond hielp bij het repeteren in de films. "Hij is toch Bond's Coach?"

JOSS STONE ALS DIGITALE BOND GIRL
Die Joss Stone. Ik durf te wedden dat ze de nieuwe Bond girl was geweest, ware het niet dat de film voorlopig is geschrapt wegens grote geldproblemen bij filmstudio MGM.
In Blood Stone staat ze in ieder geval wel helemaal in de schijnwerpers. Ze heeft de titelsong gezongen en speelt in de game een grote rol als digitale Bond girl.





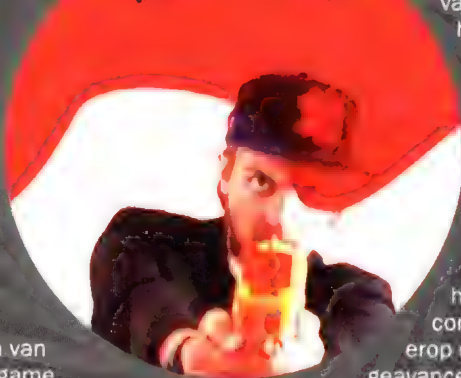
JAMES BOND REKWISIETEN
Voor de gelegenheid had Activision een hele berg aan James Bond rekwisieten achter een glazen plaat gelegd. Wat te denken van het ijzeren gebit van Jaws, de golden gun van Scaramango of de hoed van Oddjob? Ze waren allemaal te aanschouwen, inclusief gadgets als pennen en horloges. Maar die dingen had je natuurlijk al lang in het video-item van deze trip op PU-TV gezien. Niet? Dan moet je als de wiedeweerga naar pu.nl/jamesbond surfen!





D 007

officiële film is uitgesteld door een gebrek aan knaken. Groot voordeel daarvan is dat Bizarre Creations veel vrijer is in het maken van een vette game, in plaats van een spel dat een film nadoet. Bovendien is het script geschreven door Bruce Feirnstein, de man die voor de film GoldenEye de screenplay schreef, meewerkte aan The World Is Not Enough en voor Tomorrow Never Dies zelfs het volledige script uit z'n mouw schudde.



BOND ALS SUPERMAN

Blood Stone staat natuurlijk strak van de actie, explosies en achtervolgingen. Dat werd meteen duidelijk tijdens de presentatie in Londen. Na een prachtig intro, die kwalitatief gezien zo in een Bond film zou kunnen, zien we een dik vrachtvliegtuig door het luchtruim scheren. De laadklep gaat open en niemand minder dan de Britse superagent springt eruit om vervolgens een paar honderd meter te skydiven. Als de parachute opengaat, is te zien dat hij boven de haven van Athene dwarrelt. Met een flinke vaart en met twee benen gestrekt naar voren schopt hij een zwaar bewapende gast van een luxueus jacht het water in. James springt letterlijk direct in de actie en knalt er flink op los. Wat gelijk opviel, was dat er een soort slow-motion focus-aim richtsysteem is en dat de blonde Bond heel veel hand-to-hand combat uitvoerde, wat erop duidt dat er vast een geavanceerd vechtsysteem in zit.

TYPISCH BOND

Bond z'n missie naar bad guy Greco brengt 'm op verschillende verdiepingen van het schip. Vijanden proberen hem te raken, maar dankzij het cover zoeken, kan onze beweeglijke held alles ontwijken.
Nadat de Brit in een ballroom is beland, staat hij oog in oog met Greco, waarna ik drie keer met m'n ogen knipperde en we plotseling waren aanbeland in een speedboot achtervolging door de haven van Athene. Ontploffingen, geschiet en een bizar hoge spelsnelheid.
Greco schreeuwt tegen z'n handlangers dat hij een wapen moet hebben. Er wordt 'm een M16 aangegeven. "No, a bigger one!", en zo krijgt hij een hittezoekende rocketlauncher en vuurt een dikke raket op Bond af die net weet weg te springen. De raket spat uit elkaar op een vuurtoren die vervolgens in elkaar dondert. Wat achterblijft is een jachthaven compleet in puin. Typisch Bond. Ik hoor M al klagen.

"EEN OVERTUIGENDE BOND GAME."

RACEN

Bizarre Creations staat natuurlijk bekend om racegames als PGR en Blur, en ook in Blood Stone wordt flink gescheurd. Na het avontuur in het water, zie ik Bond in een vette Aston Martin over smalle bergweggetjes en door tunnels sjezen. Het deed me aan het circuit van Monaco denken.
Sowieso zag het raceonderdeel er vooral snel en zeer verzorgd uit. Echt zuinig is James niet op de auto, want ook deze moet er uiteindelijk aan geloven.

SCOREN

Ik heb een overtuigende Bond game gezien met veel cineastische cutscenes. Er is niet zuinig gedaan bij de productie van deze game, dat straalt er vanaf. Bond liefhebbers kunnen hun geluk niet op, want volgens mij zit er echt alles in wat je verwacht van een videogame van de huidige Bond. Dat moet straks toch wel hoger gaan scoren dan de magere zeventjes van Quantum of Solace.
De speelduur wordt in ieder geval langer dan z'n voorganger, zo heb ik me laten vertellen. Het lijkt me dus duidelijk dat ik ook deze weer keihard uit ga spelen.



Daniel Craig heeft trouwens ook de motion capture voor Donkey Kong Country Returns gedaan.

GOLDENEYE MULTIPLAYER HANDS-ON

Terwijl Jurjen zich heeft zitten vergapen aan een demonstratie van James Bond 007: GoldenEye (zie pag 33) heb ik stiekem al een hands-on met de offline multiplayer van GoldenEye meegepakt.
Ik kan je nu alvast vertellen dat dat niet alleen nostalgische gevoelens gaat losmaken bij zo'n beetje de gehele mensheid die ooit een Nintendo 64 heeft gehad, maar ik ga je nu ook gelijk zeggen dat dit de meest gespeelde shooter op de Wii gaat worden. Pure fun gegarandeerd als je drie maten thuis uitnodigt en de bekende multiplayer levels kapot gaat spelen.
Met vier andere journalisten heb ik één level gespeeld: een soort villa met verschillende verdiepingen en trappen, en we hebben het bijna twee uur volgehouden.
Ik heb gespeeld met Oddjob, die niet zoals de rest handgranaten kan gooien, maar met z'n hoed met vlijmscherpe ijzeren randen een extra wapen op zak... ehm... z'n hoofd heeft. Hij is nog steeds klein en moeilijk te raken, maar het is meer in balans dan in de oude versie.
Jaws beschikt over een harde mêlee aanval waarmee je je vijanden in één klap dood mept. Iets bijzonders aan Scaramanga heb ik nog niet ontdekt, behalve dat hij een stralend wit pak droeg. De laatste persoon die gekozen kon worden, was Alec Trevelyan, ook wel 006 genoemd.



Beeld uit de singleplayer van GoldenEye.

VERWACHTING

Denk aan Bond op z'n best: knallend, springend, vechtend, gebruikmakend van gadgets, racend. Doe er nog een schepje bovenop en je komt in de buurt van wat Blood Stone je gaat bieden. Ik miste alleen nog een beetje de romantiek, maar ik heb er het volste vertrouwen in.

+ De actie knalt van je scherm!
+ Veel afwisselende gameplay.
+ We gaan ook in Siberië, Bangkok en Istanbul spelen.
- Ik wil ook een nieuwe Bond film!



MAARTEN

JAMES BOND 007: BLOOD STONE
PC / PS3 / XBOX 360
BIZARRE CREATIONS / ACTIVISION
2011

DONKEY KONG CO

Wie houdt er nou niet van primaten? Apen zijn niet alleen onze genetische voorvaderen die zij aan zij met ons deze schitterende planeet bewonen; ze gooien ook met hun eigen poep, masturberen in het openbaar én spelen soms de hoofdrol in videogames. Met name dat laatste spreekt Steven wel aan.

Laten we het vooral niet hebben over de koers die Nintendo de laatste jaren heeft gevaren (zo was het aanbod voor gamers een beetje karig, om maar eens een understatement te gebruiken), want old skool Nintendo liefhebbers mogen zich verheugen op een stralende toekomst, gezien de komende line-up die op de E3 werd getoond. Natuurlijk was de wederopstanding van Kid Icarus dankzij een 3DS game een van de hoogtepunten, maar op de Wii was toch echt de nieuwe Donkey Kong Country game de grootste verrassing. Other M was inmiddels geen nieuws meer (wat de game er overigens niet minder indrukwekkend op maakt) en Kirby en Zelda waren sowieso wat minder in de vergetelheid geraakt dan die goeie ouwe Kong.
De hoogste tijd natuurlijk om de grote aap en zijn neefje Diddy af te stoffen en oude glorie te doen herleven in een vervolg op een van de indrukwekkendste SNES games ooit gemaakt.

SCHERP EN KLEURRIJK

Ook voor Donkey Kong Country Returns is, net zoals destijds voor het origineel, een externe studio ingeschakeld en dat schept in dit geval hoge verwachtingen. Retro bewees immers met hun geniale heruitvinding van de Metroid serie, op waardige wijze om te kunnen gaan met Nintendo franchises. Metroid Prime staat niet voor niets in mijn top tien van beste games ooit gemaakt. Maar grote apen met een voorliefde voor bananen en schitterende desolate planeten die bizarre wezens herbergen, zijn uiteraard andere koek.
Wat tijdens het spelen van DKCR meteen duidelijk wordt, is dat Retro

32-BIT GROOTSHEID OP EEN 16-BIT CONSOLE

In het artikel waarin ik mijn mening geef over de opvallend lange levenscyclus van de huidige generatie consoles (zie pag. 45) noem ik Donkey Kong Country, de voorvader van Donkey Kong Country Returns. Opvallend is dat ook het origineel niet door Nintendo zelf is ontwikkeld. Destijds was de grote aap uitgeleend aan Rare. De Britse studio maakte naam voor zichzelf dankzij een unieke techniek waarmee zij pre-rendered visuele elementen konden gebruiken voor personages en levels, zonder al te veel van de hardware te vragen. Het resultaat waren SNES graphics die niet onderdeden voor die van nieuwere consoles als de 3DO, Atari Jaguar en PlayStation.





Als je zo naar die vingers kijkt en naar die neusgaten, vraag je je toch af hoe die beesten in godsnaam moeten neuspeuteren.





De dubbelhoornige, gestipte, gele vreetkever at vooral afval. Hij was een van de weinigen die van afval dik werd.

UNTRY RETURNS



Nintendo's hardware net zo goed kent als de fabrikant zelf. Zonder problemen weten zij de veelal op kracht bekritiseerde console trucjes en kunstjes te laten uitvoeren die voor een opvallend sterk visueel schouwspel zorgen. Waar Kirby: Epic Yarn opviel door de heerlijk originele vormgeving en Kid Icarus een krachtig wapen had in de vorm van het 3D effect, imponeert DKCR simpelweg met scherpe en kleurrijke graphics, die zowel Donkey en Diddy Kong als de omgevingen doen schitteren.

TROUW AAN DE ROOTS

Zoals bij iedere Nintendo titel is het uiteindelijk de gameplay waar het om draait. En DKCR blijft wat gameplay betreft overwegend trouw aan zijn roots, met een gezonde dosis platformelementen waarbij de bananen en tonnen je om de oren vliegen (zoals het een echte Donkey Kong game betaamt).
De 2D actie laat je grotendeels van links naar recht rennen terwijl je vijanden uitschakelt door in de bekende Nintendo stijl op ze te springen, of ze te bekogelen met tonnen. Daarnaast kun je door met de Wiimote en nunchuk te rammelen keihard op de grond slaan en zo bepaalde delen van het level doen instorten. Enerzijds moet je dit doen om bepaalde platformen binnen bereik te krijgen, maar ook om alle extra's te verzamelen.
Naast bananen vind je in ieder level eveneens vier losse letters die samen 'KONG' spellen, die je soms verkrijgt door korte minigames te spelen.

CONTROL FREAK?

Een game als DKCR is natuurlijk geweldig om met z'n tweeën te spelen, maar Donkey en Diddy kunnen meer dan individueel naar bananen graaien en vijanden meppen.
Tijdens bepaalde delen van een level is het meer dan raadzaam om als Diddy op de rug van jouw grote oom te klimmen. Met Diddy op zijn rug krijgt Donkey Kong namelijk toegang tot verschillende nieuwe technieken. Zo kun je als een bowlingbal rollen terwijl Diddy met bananen schiet, of tijdens een sprong op een gekozen hoogte tijdelijk door zweven. Hiermee worden bepaalde sprongen of vijanden aanzienlijk makkelijker.
Het is echter wel de speler die met Donkey Kong in de weer is die grotendeels de besturing voor zijn of haar rekening neemt tijdens deze momenten; Diddy moet maar op zijn oom vertrouwen voor een goede afloop.

"WORDT DKCR ZO GOED ALS WE HOPEN? DAT ZIT WEL SNOR!"

Ook de uit het origineel bekende tonnen zijn weer aanwezig en worden door het harige gezelschap in hoog tempo en met groot enthousiasme afgeschoten. Door simpelweg in een daarvoor bedoelde ton te springen, word je met enorme snelheid gelanceerd, in veel gevallen richting een nieuwe ton. Dit levert flipperkastachtige taferelen op, soms gekoppeld aan timing spelletjes, bijvoorbeeld als je in een ronddraaiende ton belandt en jouw aap op het juiste moment moet afschieten zodat deze de juiste kant op vliegt.



Ongetwijfeld weet die octopus al wie er wint...



NIET OVER ROZEN

Naast twee standaard levels heb ik ook een eindbaas mogen ontmoeten. Uit deze confrontatie werd duidelijk dat het leven in DKCR niet altijd over rozen gaat. Mugly, een soort kruising tussen een hagedis en een kikker, heeft niet alleen standaard aanvallen tot zijn beschikking (hij kan je opzuigen, stampt op de grond met schokgolven tot gevolg) maar kan vanwege al zijn stekels alleen op zijn reet worden geraakt. Dit alles terwijl hij heen en weer rent. Met klamme handen wist ik hem te verslaan, maar zonder de hulp van een tweede speler was het mij niet in een keer gelukt.
Bij dit soort belangrijke Nintendo titels met een van hun oudste personages in de hoofdrol is het makkelijk om een voorspelling te doen: we vieren eerder Sint-Juttemis dan dat Nintendo een slechte Donkey Kong game aflevert.

MIYAMOTO'S EERSTE KEER

Je kunt natuurlijk niet over een Donkey Kong game schrijven zonder terug te grijpen naar het origineel. Dat deze game destijds zo baanbrekend was, is niet zo schokkend als je bedenkt dat dit een van de eerste videogame creaties was van Shigeru Miyamoto. Natuurlijk zag ook de springerige Mario het levenslicht in Donkey Kong, maar desondanks was de grote aap de enige echte ster. De dame in nood die hij meezeulde zorgde voor een [illegible] scenario. Destijds een ontbrekend onderdeel in games.
En als je wilt weten hoe absurd moeilijk deze klassieker wel niet is, kan ik je voor de zoveelste keer aanraden de briljante documentaire King of Kong te checken.



VERWACHTING

Wordt DKCR zo goed als we hopen? Dat zit wel snor!

+ Grafisch een van de sterkste Wii titels tot op heden.
+ De twee speler mode zal garant staan voor bakken plezier.
+ Uitdagend en pittig daar waar nodig.

STEVEN

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
Wii
RETRO / NINTENDO
DECEMBER 2010

GHOST RECON: F

Nu we de chaos van de E3 een beetje hebben verteerd, kunnen we het kaf van de koren scheiden wat betreft de vele shooters die er aan gaan komen. En misschien enigszins onverwacht is het juist Steven die erg te spreken is over Ghost Recon: Future Soldier.

Sinds 2001 is de Ghost Recon serie een gevestigde naam in shooterland, met name dankzij het tweede deel en Advanced Warfighter. Toch moet je het komende jaar wel van zeer goede huize komen als je als shooter met militair thema nog wilt opvallen. Desondanks maakte Future Soldier grote indruk op mij, sterker nog, de game spreekt mij meer aan dan zwaargewichten als Call of Duty en Medal of Honor. Het is vooral de onderscheidende gameplay waardoor Future Soldier zo bij mij in de smaak valt, en dat zit 'm onder andere in de afwisseling tussen een third- en first-person view die absoluut van invloed is op de gameplay. Tijdens het navigeren zie je de actie namelijk vanuit een third-person view, om tijdens het knallen automatisch over te schakelen naar first-person.

MEER ACTIE

Zoals Ghost Recon spelers weten, is de flow waarmee je groepen vijanden uitschakelt compleet anders dan in vele andere games. Het strategisch neerzetten van jouw team, iedereen een target toekennen, en in rap tempo als elite soldaten dood en verderf zaaien, kenmerkt de actie.



Luitenant Van Bommel schakelde zijn vijanden het liefst uit met een sliding op de achillespezen.

Dat heeft de serie veel fans opgeleverd, maar sommige spelers ervaren dit als saai en traag. Future Soldier hanteert wederom deze opzet maar gooit het tempo omhoog waardoor de gameplay gevoelsmatig veel meer actie biedt.
Het wordt zeker geen 'run and gun' bedoening, maar de actie kent op sommige momenten wel een hectiek die bij vlagen aan Gears of War doet denken. Bewegen vanuit een third-person view zorgt er nu eenmaal voor dat je anders door een level navigeert. En omdat je tijdens het knallen naar first-person schakelt, wil je voorkomen dat je zonder dekking begint te knallen.
Dat maakt de actie meteen al realistischer: óf je bent met strakke animaties naar cover aan het rennen/duiken, óf je bent vanuit cover aan het knallen. Een beetje knallen terwijl je rent of aan het strafen bent, zit er niet bij. Tenminste, niet als je leven je lief is.

> "DE SPANNING IS BIJNA VOELBAAR, DE STRIJD BIKKELHARD."

KNEITERHARD

Nou begrijp ik dat Ghost Recon veteranen het mij niet in dank zullen afnemen dat ik Gears of War (hoe subtiel ook) noem in mijn preview, maar het is bedoeld als compliment. Ik weet heus wel dat in Gears of War groepen vijanden meer als spawns



Had Wesley Sneijder de muurtjes maar zo makkelijk gepasseerd...



Zo'n helikopter bij het strand is echt vreselijk. Er komt dan allemaal zand tussen je boterhammetjes.



RUSSISCHE ULTRANATIONALISTEN

Nadat er enkele jaren met wat exotischere groeperingen is gespeeld wat betreft de rol van slechteriken binnen semi-realistische militaire settings lijken veel ontwikkelaars te kiezen voor traditionele vijanden.
Homefront schetst een interessante toekomst met een verenigd Korea als bedreiging. En vorig jaar waren het de Russen die eindelijk Amerika binnenvielen in Modern Warfare 2.
In Future Soldier zien we hoe een Russische splintergroepering vijftien jaar na nu de regering omverwerpt en de olierijke Scandinavische landen binnenvalt. Om verdere escalatie te voorkomen, stuurt Amerika de Ghosts er op uit. Vervolgens knal je als Kozak met je teamgenoten door veertien missies die naar verluid ruim tien uur in beslag moeten nemen. Of de online mode mij weet te boeien, is een tweede maar sowieso kijk ik uit naar de spetterende campaign.

FUTURE SOLDIER

STEVEN ZIET DE TOEKOMST WEL ZITTEN



Sommige van die soldaten zijn wel dom, hoor. Ze proberen met gevaar voor eigen leven uit te vissen wat de vijand in hun schild voert en wie ze precies zijn... maar ze kunnen het gewoon lezen!

aanvoelen, of verschijnen dankzij een kort scripted event, en je in Future Soldier overwegend bezig bent vijanden te besluipen, om ze op een onverwacht moment uit te schakelen of te overmeesteren. Maar als de actie eenmaal losbarst, ogen de vuurgevechten oprecht super spectaculair. Als jij en je team een paar tegenstanders hebben neergelegd en de overgebleven soldaten eveneens het vuur openen, is het tijd voor een kneiterhard vuurgevecht. Dankzij de rondvliegende kogels en hun vernietigende kracht, voelt het heel bedreigend om achter een afbrokkelend muurtje vandaan te komen en richting verse cover te rennen.

SPEKTAKEL

Helemaal knap vind ik het hoe de scripted events voor extra spektakel zorgen zonder het gevoel te geven in een overdreven Jerry Bruckheimer productie te zijn beland.
Een goed voorbeeld is de situatie waarin je op een vijandelijke helikopter stuit die spullen voor grondtroepen dropt. Op het moment dat jij de piloot uitschakelt, knallen jouw teamgenoten enkele grondtroepen neer. De helikopter raakt onbestuurbaar, stort neer en de lading slingert overal uit het toestel, terwijl de ramen van het gebouw waarin jij je bevindt uit elkaar spatten door vijandelijk vuur.

Het is subtielere actie dan bijvoorbeeld de grote mechs en neerstortende wolkenkrabbers waar Crysis 2 zo rijkelijk mee strooit, maar tijdens het spelen is de impact er niet minder om.
De spanning voordat je aan een confrontatie begint is bijna voelbaar, en omdat de eerste schotenwisseling meestal wordt opgevolgd door bikkelharde strijd, is het moeilijk niet onder de indruk te zijn van de actie.

SAMEN SLOPEN

Als Ghost ben je natuurlijk slechts een radertje binnen een strak draaiend klokwerk. Teamwerk is alles. En als je de campaign in je eentje doorloopt, zul je in samenwerking met de A.I. bevelen moeten geven en opvolgen.
Maar de actie wordt uiteraard vele malen interessanter als je gebruik maakt van de co-op optie, iets waar ik persoonlijk groot fan van ben. Je kunt met in totaal vier spelers in de huid van de Ghosts kruipen, op de console ook middels een splitscreen.
Juist gezien het tempo en de strategische aard van Future Soldier denk ik dat er van de co-op mode gretig gebruik zal worden gemaakt. In combinatie met een zestien speler multiplayer mode - waarin je als recon, sniper, commander of engineer kun knallen - ontbreekt het de game in ieder geval niet aan spelmodi.

LATER IS NU

Met een subtitel als Future Soldier mag je natuurlijk best wat vet hightech wapentuig verwachten, en dat levert de game dan ook. Er is goed gekeken naar huidige technologische ontwikkelingen op militair gebied, evenals bestaande prototypes. Veel van de wapens, voertuigen en gadgets zouden dus binnen afzienbare tijd echt hun weg naar het wereldwijde strijdtoneel kunnen vinden.
Zoals de Hammer Class Ground Droid, een mobiele turret gun (zie screen), de MR-B Assault Rifle en de interessante ammo types.
Maar de grote trekpleister is het cloaking systeem waarmee je voor vijanden onzichtbaar wordt, compleet met Predator-achtig visueel effect. Je lijkt echt bijna onzichtbaar te zijn en vijanden tot heel dichtbij te kunnen benaderen. En omdat het innemen van strategische posities zo'n fundamentele rol in de gameplay inneemt, verandert het cloaking systeem deze aanzienlijk.







VERWACHTING

Natuurlijk kun je tegenwoordig als gamer niet meer om shooters heen, en ook ik speel veel van de grote namen met plezier. Maar dat ik zo enthousiast zou zijn over de nieuwe Ghost Recon had ik eerlijk gezegd niet verwacht.

- + Keiharde actie met strategische positionering.
- + Hightech maar realistische wapens en gadgets.
- + Co-op mode sluit perfect aan op de gameplay.
- + [illegible]
- − [illegible]


STEVEN

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER
XBOX 360 / PS3 / PC
UBISOFT PARIS / UBISOFT
Q1 2011

INFAMOUS 2

In InFamous maakten we kennis met Cole, een gast met kick-ass powers, brute vijanden en een vette origin-story. Wouter was er helemaal down mee en zou de wereld een nog ziekere plek gevonden hebben als die elektriciteit wieldende bad-ass Cole Mercer geen vervolggame zou krijgen. Gelukkig komt die er wel: enter InFamous 2!

WOUTER IS GELADEN


Die Cole is niet echt slim, zeg. Dit soort grappen moet je natuurlijk niet uithalen als zo'n helikopter precies boven je vliegt...


Cole is niet alleen dom maar ook een enorme lomperik zonder manieren. Ze noemen 'm ook wel boerenCole.

Superhelden en -schurken wisselen wel eens van outfit, kapsel of soms zelfs gedaante, dat behoort nu eenmaal tot een van de wetten van comicversheidsgarantie. De geoefende comic-lezer zal dan ook niet heel erg verward zijn van de metamorfose die Cole na deel 1 heeft ondergaan, hoewel het dan wel weer bizar is dat z'n stemgeluid ook meteen twee octaven hoger is geworden.
Ondanks z'n gewijzigde uiterlijk (dat overigens nog niet vaststaat) en de wisseling van stemacteur (die wel vaststaat), is Cole Mercer nog steeds dezelfde Cole Mercer, inclusief de allesvernietigende powers die je aan het eind van deel 1 tot je beschikking had.
In InFamous 2 word je namelijk nog 'bad-asser' dan je al was, waardoor je dus haast wel goddelijke gaven moet gaan krijgen. En wat moet je met zulke powers? Inderdaad, whoppers van tegenstanders tegen de vlakte blazen!

> "SPECTACULAIRDER, STOERDER, HARDER, MOOIER EN BRUTER."

VREES WAT JE NIET KENT

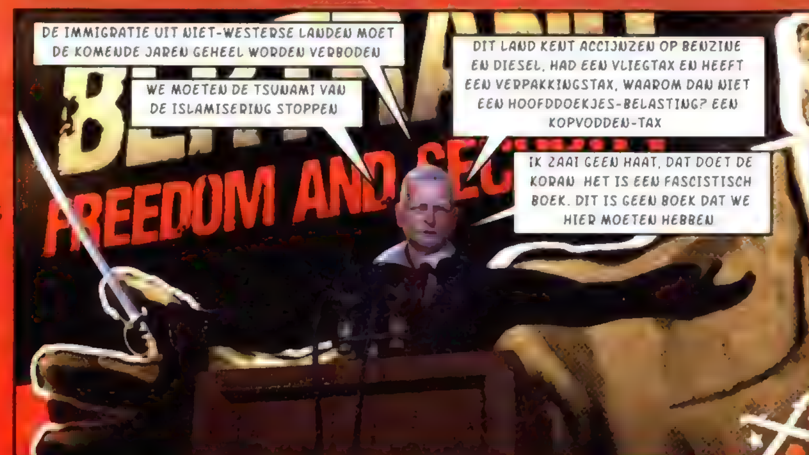
'Onbekend maakt onbemind' is een van de leidende thema's in vele comics en afgeleiden daarvan. De mutanten in X-Men zijn niet de meest geliefde burgers in het Marvel-universum en ook Spider-Man z'n naam wordt regelmatig bezoedeld. In de nieuwe setting van InFamous, het op New Orleans geïnspireerde New Marais, worden zogenoemde 'deviants' eveneens niet als de ideale buurmannen beschouwd. Dit komt vooral door een militante groep 'The Militia' genaamd die wordt geleid door Bertrand, een oude dude die aan het begin van InFamous 2 een Hitler-achtige toespraak aan het houden is. 'Freaks zijn niet tof, freaks moeten dood' is zijn boodschap, en Cole en diens buddy Zeke horen het allemaal met ergernis aan. Als de samenscholing wordt verstoord door een stel lelijke moederhoeren die er uitzien als een mix tussen zombies, predators en de satyrs uit God of War, laat Cole zien welke nieuwe trucjes hij geleerd heeft...

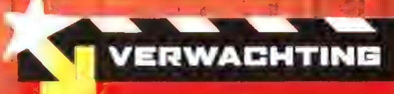
BEEST EN CHOPPER

Electricity Man gaat loos met een soort enorme veeprikker waarmee hij mêlee-stijl de predatorzombies neermaait. Meer up close & personal dus, waardoor deel 2 moeilijk nog een third-person shooter genoemd kan worden. Slidings, worpen, zwaaiende meppen... het is duidelijk dat Cole een paar lesjes martial arts 'cattle prod stijl' heeft genomen.
De omgeving van New Marais is een stuk interactiever dan Empire City in deel 1. Balustrades en balkons storten in door Cole's vonkende geweld en er zijn nog meer manieren om je over de daken voort te bewegen, bijvoorbeeld door over regenpijpen omhoog en zijwaarts langs muren te zappen.
Als onze statische superheld achtervolgd wordt door een helikopter en de raketten dicht bij zijn smoel inslaan, volgen er cineastische slo-mo filmpjes met lekkere blur-effecten, met als visueel hoogtepunt Cole die z'n elektriciteitstornado loslaat, de halve straat meesleept in z'n wake en uiteindelijk de chopper neerhaalt. Dan verschijnt ook de Beast op de achtergrond, het wereldverslindende monster waar de vorige game mee eindigde, en weten we waarom Mister Mercer ook alweer naar New Marais was vertrokken: to become a GOD!!!

BRAAF OF BASTARD

In deel 1 hebben we van Cole een held of schurk gemaakt en het zou natuurlijk wel zo lekker zijn als dit niet voor niets is geweest. Sucker Punch is nog aan het brainstormen over hoe ze jouw goede of slechte einde in deel 2 gaan implementeren, hoewel het morality systeem zeker zal terugkeren.
Hmmmmmm, toch vreemd dat ze hier niet eerder beslissingen over genomen hebben. Hoe de fuck wil je die hele game nog even aanpassen aan het feit dat je een evil of good dude bent?





Ziet er vooralsnog uit zoals een vervolg hoort te zijn: spectaculairder, stoerder, harder, mooier en bruter. Vooral vet is dat je nog vijf keer zo machtig lijkt te gaan worden als in deel 1, waardoor ik stiekem hoop op Shadow of the Colossus-achtige battles!

- (+) New Marais kan kapot.
- (+) Cole is nog steeds zo stoer als hoe je hem achtergelaten hebt.
- (+) Geen veredelde shooter meer dank zij brute mêlee-rammerij.
- (−) Cole kan een stuk cooler. Als ik met Freddy Prince Jr wil spelen... ehm, nee, daar wil ik gewoon niet mee spelen.


WOUTER

INFAMOUS 2
PS3
SUCKER PUNCH / SCEB
2011

FINAL FANTAS

De diverse delen, spin-offs, subdelen en spin-offs van spin-offs zijn bij Final Fantasy niet meer uit elkaar te houden. Het is dan ook niet zozeer het getal veertien maar vooral de toevoeging 'Online' in de titel die de aandacht trekt. Jan bekeek in Parijs of deze game dit najaar wat in de MMO melk te brokkelen heeft.


En nu op de catwalk: de nieuwe collectie van Viktor & Rolf!

Het uitbrengen van een nieuwe MMO blijft een risicovolle onderneming, met name door de aanhoudende hegemonie van World of Warcraft. Toch, met een aansprekend universum en/of een trouwe fanbase kom je al een heel eind. Zo heeft BioWare met KotOR een zeer aantrekkelijke setting om grote groepen MMO spelers aan zich te binden, en ook Codemasters weet zich met Lord of the Rings: Online nog altijd redelijk staande te houden.

Dat Square nu met FFXIV Online komt, is dan ook een slimme en logische stap. Het Final Fantasy universum heeft miljoenen fans, zowel in Japan al in Europa en Amerika. Bovendien hakte Square al eens eerder met het MMO bijltje in Final Fantasy XI Online dat in Japan een succes werd met een steady aantal spelers van rond de half miljoen.

LAAGDREMPELIG

Final Fantasy XIV Online heeft een hele dikke streep voor op haar voorganger en dat is cross-platform gameplay. De PC versie verschijnt deze herfst al, maar volgend jaar maart komen daar ook PS3 spelers bij. Beiden kunnen, huppelend hand in hand, bij elkaar op dezelfde servers en gezamenlijk op monsters gaan jagen.

Dat lijkt misschien niet zo'n big thing maar dit kan absoluut bijdragen aan het potentiële succes van de game. Deze benadering zorgt er namelijk voor dat beide versies elkaar versterken. Mocht de ene versie wat minder succesvol zijn, dan is er altijd nog de andere om gezamenlijk toch een verschil te kunnen maken. Bovendien zorgt de cross-platform gameplay ervoor dat de besturing versimpeld is aangezien de PS3 versie als basis is genomen. Geen honderden icoontjes op je scherm dus maar eenvoudige menu's.

Het betekent automatisch ook dat je wat minder mogelijkheden hebt in vergelijking met andere MMO's, maar alles staat bij FFXIV nu eenmaal in het teken van laagdrempeligheid en toegankelijkheid.

Dit zie je bijvoorbeeld terug in de queesten. Je kunt met een groepje een opdracht aannemen en het moeilijkheidsniveau opschroeven, want met meer man is dat ene monster natuurlijk een fluitje van een cent, en dan verdient iedereen ook een grotere hoeveelheid XP. Echter, je kunt ook in je eentje de queeste volbrengen en de moeilijkheidsgraad downtunen. Het klinkt misschien een beetje lame maar aan de andere kant hoef je dan niet per se met zes man op avontuur.

> "STEDEN OOGDEN ALS ALMERE OP ZONDAGOCHTEND."

ONVERSCHILLIG?

Een andere handreiking naar de casual MMO speler is het Armoury System. Feitelijk komt het er op neer dat je een klasseloos systeem hebt in FFXIV. Je kiest wel een klasse maar je kunt altijd van klasse veranderen door van wapen te veranderen. Ben je dus bijvoorbeeld uren aan het hakken als warrior met een zwaard

COLLECTOR'S EDITION

Naast de standaard versie verschijnt er een Collector's Edition voor een paar tientjes meer. Deze luxe versie komt in een speciale verpakking, met een cover ontworpen door de beroemde Japanse artiest Yoshitaka Amano. Een 'journal' vol bijzonder artwork laat je aantekeningen maken. Je krijgt een uniek ingame item genaamd de Onion Helm, een Adventurers Branded Tumbler, een wereldkaart, acht dagen voor de release kun je al 'moggen' en spelen, uiteraard is er een making of dvd en je krijgt een Security Token waarvan ik de meerwaarde niet echt zie. Maar al met al een mooi pakket.





SY XIV ONLINE

JAN 'GRIND' OP GROTE, LEGE VLAKTEN




In deze MMO moet je van je maandsalaris betalen voor extra weekdieren en dagjesmensen.

en vind je op een gegeven moment een staf, dan kan je gewoon even als een Gandalf gaan spelen. Hetzelfde geldt voor de diverse jobs. Met het juiste gereedschap kun je iedere job uitvoeren en je aansluiten bij een bepaald Gilde. Zo kun je dus on the fly switchen tussen bijvoorbeeld broodbakker of smid.
Het positieve hiervan is dat je geen verkeerde keuzes kunt maken of dingen doet die niet in het straatje van jouw klasse/job vallen, anderzijds vraag ik me af hoe dit de balans beïnvloedt.
Beter gevonden zijn de twee marktsystemen: een waar jij wapens en voorwerpen kunt kopen en verkopen, en een tweede waar je je zelfgemaakte spullen laat verkopen door NPC's. Je pacht als het ware standjes en de door jou gefabriceerde spullen worden verkocht terwijl jij elders in de wereld monsters in de pan hakt.

LEEG

Een grote tegenvaller vond ik vooralsnog het design. De graphics als zodanig zijn, zeker voor een MMO, erg fraai. De game maakt gebruik van ingame tussenfilmpjes dus als je een rood kapsel, een neuspiercing en een gezichttatoeage hebt gekozen voor je katvrouw of dwerg dan zie je die ook zichtbaar terug.
De wereld daarentegen is ontworpen volgens de meest clichématige beelden die je je maar kunt voorstellen. Volledig inwisselbare middeleeuwse fantasy gebouwen en gebieden, alsmede grote, kale en lege vlaktes doen nogal ongeïnspireerd en saai aan. Als dan een van de eerste opdrachten het bezoeken van een grot is om tien grommende krabben neer te slaan, dan overvalt je wel een heel erg 'been there, done that' gevoel. Steden oogden vooralsnog als Almere op zondagochtend; je wilt er nog niet dood gevonden worden. Van Final Fantasy verwacht ik toch meer epiek.

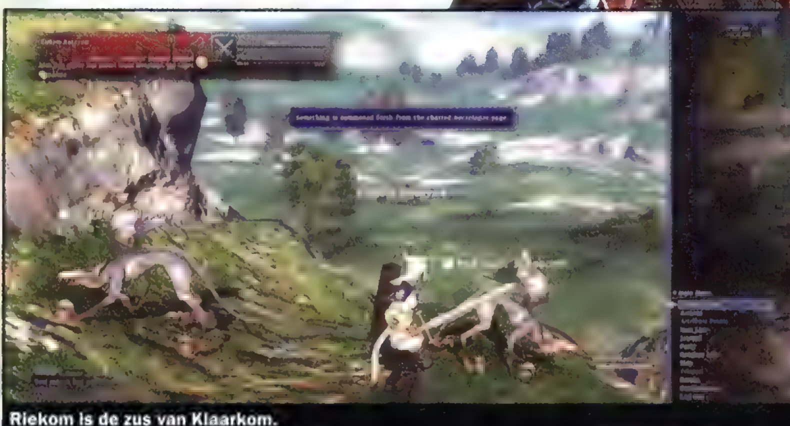


MICROSOFT DOET MOEILIJK

Als het aan Square ligt komt FFXIV volgend jaar ook naar de Xbox 360 maar Microsoft ligt dwars. Dat heeft alles te maken met het gesloten karakter van Xbox Live. Microsoft wil alles in eigen beheer houden en de aanpak van de Japanse MMO past niet in die strategie.
Het wordt tijd dat afdeling Xbox Live in Redmond tot inkeer komt want Champions Online werd om die reden eveneens gecancelled voor Xbox 360 en ook Age of Conan (zie screen) is nog steeds niet verschenen voor Microsoft's console.

OP SAFE

Natuurlijk is een middagje snuffelen, om met Mark Rutte te spreken, niet genoeg om een game te beoordelen, laat staan een MMO, een genre waarin games pas goed zijn in te schatten als je er een paar weken mee bezig bent. Toch oogt FFXIV net te weinig ambitieus. Ik heb nog te weinig gezien of gespeeld dat duidt op vernieuwingen of afwijkende, frisse gameplay, afgezien van de cross-platform aanpak. Dit hoeft niet per se slecht te zijn maar het lijkt erop dat Square inhoudelijk op safe speelt.
Wat de uitwerking van het 'klasseloze klassensysteem' gaat zijn op de balans van de game, zal de tijd moeten leren. Het laagdrempelige karakter en het gegeven dat de game veel minder tijdrovend zou moeten zijn dan veel genrebroeders, kan ook in het voordeel van het spel werken. Bovendien krijgen we eindelijk in Europa een MMO voor een console (al verschijnt de PC versie een half jaar eerder) en dan is het Final Fantasy universum natuurlijk helemaal geen verkeerd startpunt.


Riekom is de zus van Klaarkom.



VERWACHTING

Square borduurt duidelijk voort op Final Fantasy XI Online, aangevuld met mooiere graphics en een flinke scheut toegankelijkheid. Deze MMO is duidelijk bedoeld voor nieuwkomers en FFXI fans, en zal geen hardcore gebruikers aanzuigen. De cross-platform aanpak is lovenswaardig maar voor de rest was ik nog niet echt onder de indruk.

+ Eindelijk een MMO op de console in Europa.
+ Cross-platform en toegankelijk.
- Lege omgevingen.
- Voorlopig geen PvP gameplay.
- Betalen voor meerdere personages.


JAN

FINAL FANTASY XIV ONLINE
PC / PS3
SQUARE ENIX / BIGBEN INTERACTIVE
PC 30 SEPTEMBER 2010
PS3 MAART 2011

GOLDENEYE 007

JURJEN ZIT WEER OP DE DAM

GoldenEye 007 wordt algemeen beschouwd als dé game die bewees dat first-person shooters op consoles uitstekend kunnen werken. Jurjen was eind jaren negentig een fanatiek GoldenEye-speler, en hield dus zijn ogen en oren goed open tijdens de presentatie van de remake voor de Wii.

De camera beweegt vanuit vogelperspectief langs de wachttoren en buigt dan naar rechts het hoekje om. Daar staat Pierce Brosnan, de acteur die James Bond speelde in de film GoldenEye. Soepel draait de camera om Bond heen, om vanuit zijn achterhoofd door te glijden naar een eerste-persoons perspectief. Het getrokken pistool is nu jouw pistool geworden.
Mensen die eind jaren negentig de game GoldenEye op de N64 hebben gespeeld, zullen deze scène meteen herkennen. Inderdaad, zo begint het origineel, met het Dam-level in Arkangelsk. De remake begint op dezelfde manier, maar dan een beetje anders.

ANDERS

Terwijl het - anders dan in het origineel - regent dat het giet, beweegt de camera langs de wachttoren het hoekje om, waar nu niet één maar twee personen zichtbaar worden. De ene is James Bond die nu ineens de kop draagt van de nieuwste Bond-acteur Daniel Craig, de andere persoon is collega 006, oftewel Alec Trevelyan, die samen met je door het bekende Dam-level zal bewegen. Als je begint te spelen, merk je eerst op dat veel vertrouwd is gebleven. Zo knal je de soldaat bij het bruggetje weer overhoop voordat hij je heeft gezien, en vind je in de wachttoren de sniper-gun waarmee je de soldaten bij de tunnel op headshots trakteert. Eenmaal in de tunnel wordt de game echter helemaal nieuw en anders.
Je moet nu in een legertruck stappen (wat in het origineel niet mogelijk was) om met Trevelyan achter het stuur door de tunnel te rijden. Waarbij je ook nog even een binnenvallende soldaat van de wagen moet trappen in een interactieve cut-scene vanuit eerste-persoons perspectief.
Vervolgens wordt de mogelijkheid je eigen manier van spelen te kiezen veel minder subtiel geïntroduceerd dan in het origineel: je krijgt de keuze door een metalen deur te beuken voor een Rambo-stijl vuurgevecht, of om door de achterdeur naar binnen te glippen en als een echte geheim agent sluipend en snipend je vorderingen te maken.

"DE BESTE GRAPHICS VOOR EEN Wii-SHOOTER TOT OP HEDEN."


(Door: **Zwolluf**)
Hier ben je pas level 1. Daarna leer je om je duim niet voor de loop te houden.


(Door: **p-t-r**)
Moest James nu vandaag komen!


(Door: **SuperMarioBros**)
Jah, die man liet PU 200 vallen, niet slim.

AGRESSIEVERE BOND

Zo combineert de game oud met nieuw op zo'n manier dat je als speler van het origineel heel veel herkent, maar nooit precies weet wat je te wachten staat.
In het algemeen is de game een stukje duisterder en harder geworden, passend bij de agressievere Bond zoals die door Daniel Craig in de nieuwste films wordt neergezet. Je kunt met bewegingen van de Wii-controller nu ook fysieke finishers maken, waarbij Bond bijvoorbeeld zijn doelwit wurgt of in de diepte smijt. En natuurlijk is de presentatie helemaal van deze tijd, met volledig ingesproken dialogen en de beste graphics voor een Wii-shooter tot op heden.

GLOEIENDE WANGETJES

Fans van het origineel zitten dit alles natuurlijk met gloeiende wangetjes te lezen, en ze kunnen vast niet wachten om de shootouts in de Facility te gaan herbeleven (dit keer exclusief respawnende Russen en inclusief beperkt coversysteem) of om met de tank door de straten van St. Petersburg te rijden (dit keer inclusief volledig verwoestbare omgevingen).
Maar het valt nog te bezien hoeveel er van deze GoldenEye overblijft als de game door de ogen van een nieuwkomer, dus zonder nostalgische gevoelens, wordt bekeken. Ik gok: als een vermakelijke shooter voor Wii-bezitters, maar ook niet veel meer dan dat.
Gelukkig ben ik geen nieuwkomer maar fan van het origineel.


(Door: **Wezz**)
Handig zeg, zo'n camouflagepak in de sneeuw.

MULTIPLAYER

De multiplayer bevat zestien speciale modes die je door het vogelen met cheats kunt veranderen in zo'n tweehonderd spelvarianten. Er zijn acht personages, meer dan vijfentwintig wapens en alle controllers (Wii-afstandsbediening + Nunchuk, GameCube controller, Classic Controller) worden ondersteund. Het beste nieuws: naast de splitscreen voor vier spelers kun je dit keer ook online knallen met acht spelers tegelijk, in alle levels uit het origineel plus een paar nieuwe locaties.



VERWACHTING

Mensen die eind jaren negentig net als ik honderden uren in het originele GoldenEye hebben gestoken, weten het al: deze remake moeten ze hebben. Of de game ook voor nieuwkomers een must-have wordt, valt nog te bezien.

- + Intrigerende mix van oud en nieuw.
- + Hoge productiewaarden en fraaie graphics, zeker voor Wii-begrippen.
- + Nu ook online multiplayeren.
- − Is de game ook voor nieuwkomers interessant?


JURJEN

GOLDENEYE 007
Wii
EUROCOM / ACTIVISION
NOVEMBER 2010

THE LEGEND SKYWARD SWORD

Zelda is een serie action-adventures die vooral wordt geprezen om de puzzels, de sfeer, het verhaal en andere avontuurlijke elementen. In dat opzicht kwam de demo van Skyward Sword op Jurjen over als een welkome stijlbreuk. In die demo draaide het namelijk niet om het avontuur, maar om de actie.

Actie in Zelda-games is tot nu toe vooral functioneel geweest. Je gaat niet vechten, springen, klimmen, gooien en schieten omdat het allemaal zo goed voelt, maar om verder te komen, om puzzels op te lossen, om geld en hartjes te pakken, om dieper door te dringen in een kerker. Een traditie waar Skyward Sword verandering in gaat brengen, kan ik concluderen na de demo een paar keer doorgespeeld te hebben. Ik krijg er maar geen genoeg van, die demo. Niet vanwege de spelstructuur, de puzzels of de avontuurlijke elementen, maar vanwege de actie, die gewoon helemaal klopt en vrolijk makend goed werkt.



Link, die inderdaad geen vader en moeder meer had, moest op zijn tellen passen voor deze weesetende planten.

GERICHT ZWIEPEN

Zoals je waarschijnlijk al had begrepen, moet je dit keer niet op een knop drukken of achteloos met de afstandsbediening schudden om met je zwaard te slaan. Je gaat dit keer gericht zwiepen met de combi van Wii-afstandsbediening en MotionPlus-accessoire, waarbij de richting van je zwiep nauwkeurig wordt vertaald naar de manier waarop Link zijn zwaardje zwaait. Het komt heel erg overeen met de manier waarop je in Wii Sports Resort en Red Steel aan de slag kon, en net als in die games moet je ook goed naar je tegenstander kijken om een opening in zijn dekking te vinden, zodat je hem met een zwiep in de juiste richting - horizontaal, verticaal of diagonaal - kunt treffen.

DE STIJL – KUNSTIG MAAR NOG NIET COMPLEET

Niet het semi-realisme uit Twilight Princess, niet de tekenfilmstijl uit Wind Waker, maar een soort mengvorm ervan, dat kunnen we wat betreft de stijl van Skyward Sword verwachten. Voor de vormgeving liet Nintendo zich inspireren door de schilderijen van impressionistische schilders als Monet en Cézanne (zie screens).
In de demo van Zelda werden deze artistieke invloeden al een beetje zichtbaar in de wazige, niet duidelijk omlijnde omgevingsobjecten met voornamelijk zachte kleurtinten, waarbij het effect vooral in de streperig geschilderde graspartijen en azuurblauw-witgevlekte lucht al goed uit de verf kwam. Het totaalplaatje was echter nog niet opzienbarend en in elk geval te weinig consistent om te overtuigen.
Laten we hopen dat Miyamoto zijn belofte houdt en ons in het eindproduct gaat verrassen met 'gorgeous graphics'. De insteek is in elk geval origineel en veelbelovend.

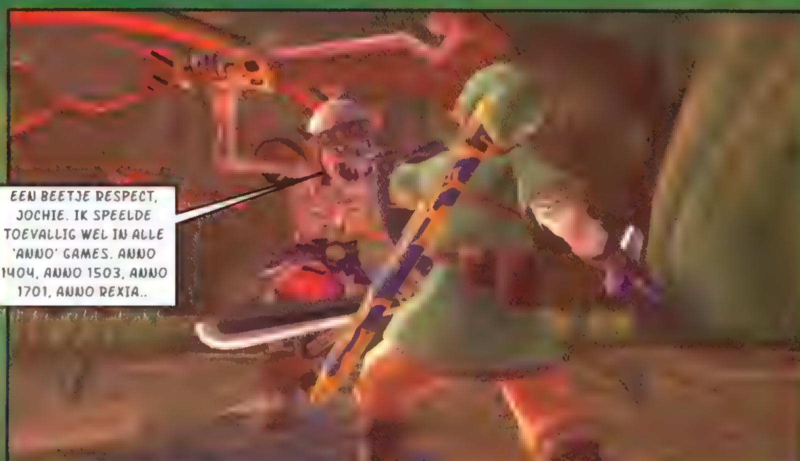








Weet je waarom kannibalen liever geen gescheiden vrouwen eten? Die zijn vaak heel zuur.



OF ZELDA

DE EINDBAAS – NIET DENKEN MAAR WERKEN

De eindbaas van de demo is een reuzenschorpioen met twee scharen die hij wisselend verticaal, horizontaal of diagonaal voor zich uitstrekt. Je begrijpt meteen wat je moet doen: die dingen raken in de aangenomen richting om het oog in elke schaar drie keer te raken, waarna zo'n schaar verdwijnt. Je hoeft dus niet te denken of te puzzelen, zoals bij de eindbazen in de laatste Zelda's de traditie is geworden, maar moet aan het werk. De scharen en de prikstaart ontwijken, goed opletten en op het juiste moment in de juiste richting hakken. Niet puzzelen maar duelleren, niet je hoofd maar je behendigheid gebruiken, op het puntje van je stoel.

Toen ik het beest de eerste keer had verslagen, ging de hand waarin ik het zwaard droeg toch echt wel even met een vreugdekreet naar de hemel gestrekt. Als het eindbaasgevecht in de demo exemplarisch is voor de intense actie die we in het gehele spel kunnen verwachten, dan teken ik ervoor.



JURJEN HAKT DIAGONAAL

FYSIEKE BETROKKENHEID

Het nabootsen van de bewegingen die je met je wapen wilt maken, geeft de gevechten net iets meer spanning, uitdaging en fysieke betrokkenheid, en dat geldt niet alleen voor het gebruik van je zwaard.

Anders dan in de voorganger Twilight Princess gebruik je schietwapens zoals de boog en katapult niet met de pointer, maar door de Wii-afstandsbediening verticaal vast te houden en je projectiel met de Nunchuk naar achteren te trekken (zoals bij het boogschieten in Wii Sports Resort).

Bommen kun je dit keer gooien óf rollen door de afstandsbediening bovenhands of onderhands te zwiepen. Vooral dat rollen bevalt me goed, maar als motion control-minnend lid van de redactie was ik dan ook langdurig fan van het Bowling-onderdeel uit de eerste Wii Sports.

VOOR DE HAND LIGGENDE BEWEGINGEN

De demo was geen feitelijk onderdeel van het spel, maar een speciaal voor de E3 in elkaar gezet speeltuintje. Bedoeld om je een idee te geven van de manieren waarop je alle bekende en minder bekende voorwerpen uit Links arsenaal met voor de hand liggende bewegingen kunt gebruiken. Je kunt bijvoorbeeld het puntje van je zwaard rond een oog in een deur draaien om het duizelig te maken, of de afstandsbediening naar voor en achter zwaaien om je zweep te laten knallen.

Misschien nog wel leuker is het gebruik van de Beetle, een op afstand bestuurbare vliegende kever die na lancering wordt gevolgd door de spelcamera en je voorwerpen laat pakken of bommen laat vervoeren. Je bestuurt die kever door de afstandsbediening te kantelen, zoals in het vliegtuigonderdeel van Wii Sports Resort.

"NOG LEUKER, UITDAGENDER EN SPANNENDER."



NIET AANGEBOORDE POTENTIE

Toen de Wii werd geïntroduceerd, was het mijn verwachting dat motion controls al snel het krappe kader van de minigames-verzamelingen zouden ontgroeien om een substantiële rol in reguliere, meer hardcore gerichte games te gaan spelen. Die verwachting is niet uitgekomen.

Games als Metroid Prime 3, Red Steel, No More Heroes en Disaster hebben aangetoond dat er potentie zit in het idee en dat motion controls echt wel wat kunnen toevoegen aan hardcore games, maar hun aantal is te gering en hun impact te klein om van een trend te spreken.

De demo van Zelda Skyward Sword bewijst dat er nog steeds niet aangeboorde potentie schuilt in het motion controls idee, net als Microsoft's Kinect en Sony's Move dat de afgelopen E3 hebben aangetoond.

Als de demo van Skyward Sword één ding bewijst, is het dat motion controls klassieke gameplay een heel nieuw gevoel kunnen geven, en dat de actie van Zelda hierdoor flink aan impact en uitdaging wint.

HET VERHAAL – IETS MET TWEE WERELDEN

Link leeft in Skyloft, een land boven de wolken. Op een dag wordt hij zich bewust van een wereld die beneden die wolken bestaat, en waar het kwaad regeert. Of zoiets.

We kunnen er in elk geval op rekenen dat het op-en-neer reizen tussen Skyloft en het land eronder (Hyrule?) een terugkerend gameplay dingetje wordt, en dat je zwaard eigenlijk een mevrouw is die dit keer de toeschietelijke rol van Navi/Midna voor haar rekening neemt.

Verder blijft het gissen, maar onze interesse is gewekt.



VERWACHTING

De demo van Skyward Sword geeft weinig inzicht in de traditioneel belangrijkste elementen uit Zelda-games, zoals de structuur, het verhaal of de kerkers. Het proeftuintje uit de demo lijkt louter bedoeld om te bewijzen dat de actie in Zelda met motion controls nog leuker, uitdagender en spannender wordt dan met de gebruikelijke knoppenbesturing, en slaagt daarin.

- + Elk wapen en voorwerp bedien je met intuïtieve motion controls.
- + De actie voelt beter dan in welke andere Zelda ook.
- − Nog weinig gezien van de avontuurlijke elementen.
- − Stijltje is het nog niet helemaal.

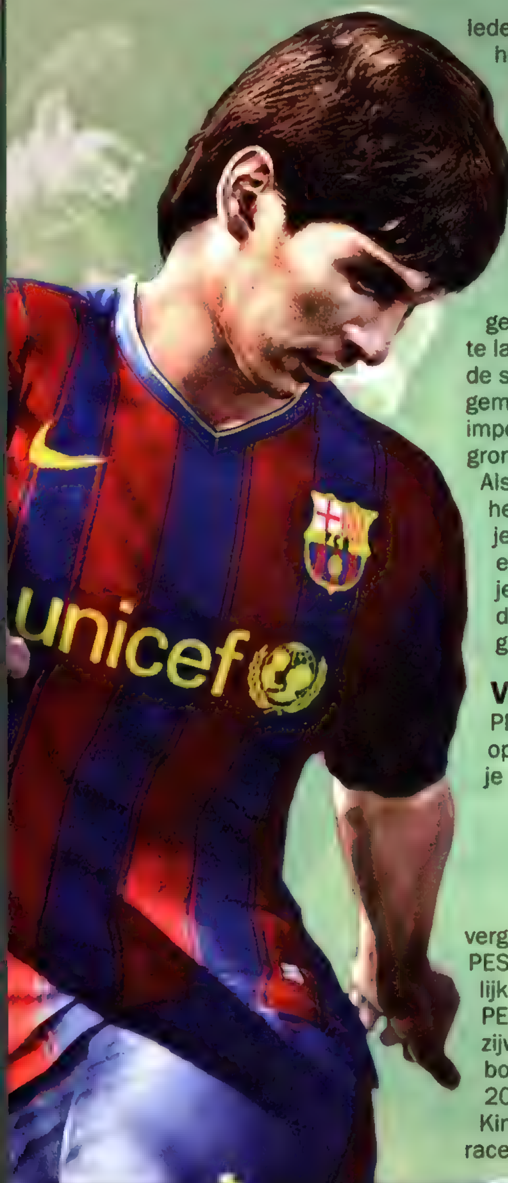


JURJEN

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
WII
NINTENDO
Q1 2011

PRO EVOLUTIO

Precies op de dag dat Oranje de halve finale tegen Uruguay moest spelen, hield Konami een perspresentatie van PES 2011 in Frankfurt. JJ beleefde zo twee keer op één dag een waar footie-orgasme.



Iedereen die voetbalgames lief heeft, weet dat FIFA en PES al jarenlang een bittere strijd tegen elkaar voeren. En iedereen weet, inclusief Konami, dat EA dat gevecht de afgelopen twee jaar (na een lange periode van PES-dominantie) heeft weten te winnen. PES-brein Seabass gaf het op de E3 al aan. 'We zijn sloppy geweest de afgelopen tijd, hebben te lang dezelfde game gemaakt en de slag op de next-gen consoles gemist. We zullen daarom het PES imperium weer helemaal vanaf de grond moeten opbouwen'.
Als ik in Frankfurt één ding geleerd heb dan is het, naast het feit dat je niet om tien uur 's ochtends een vette hamburger met friet op je nuchtere maag moet kledderen, dat Seabass woord heeft gehouden. En niet zo zuinig ook.



PINGEL EVOLUTION SOCCER

Het grote verschil tussen PES en FIFA was altijd het pingelen. En in PES gaat Seabass dat verschil weer extra benadrukken. Je kunt namelijk pingelen tot je een ons weegt. Tientallen moves zijn in het spel gestopt en wel op zo'n manier dat je een rits van maximaal vier pingels zelf onder één knop kunt zetten. Inderdaad, een combo. En daar zie je dus weer dat Japanse karakter van PES in terug.

VOETBAL 2.0

PES 2011 spelen is namelijk opnieuw leren lopen. Vergeet hoe je FIFA of PES vroeger bestuurde, vergeet al die jaren footie-ervaring; PES 2011 is letterlijk en figuurlijk 'a whole different ballgame'. PES 2011 laat je fietsen zonder zijwieltjes. PES 2011 laat je boksen zonder bescherming. PES 2011 laat je ontmaagden door Kim Holland. PES 2011 laat je een racegame spelen waarin alle hulpmiddelen zijn uitgezet. PES 2011 is voetbal 2.0.
Seabass heeft letterlijk heel PES 2010 en alles wat er in voorkwam, rücksichtslos bij het grof vuil gezet. Seabass vond zijn oude games bij nader inzien te weinig echt voetbal brengen en te veel computergestuurde actie. En dat was niet de bedoeling.
Je koopt immers geen spel om het grootste deel van de acties door de A.I. te laten uitvoeren. Passes kwamen altijd aan bij de speler van wie de A.I. het 't meest logisch vond. En ook de kracht maakte niet uit. Kort of hard drukken, het balletje kwam altijd in de voeten. Of neem de verdediging: de A.I. hielp een behoorlijk stuk mee als een aanvaller in de buurt kwam. Echt op de seconde bepalen wanneer je ingreep of in welke hoek je hem wilde drijven, was er niet bij.
PES was daardoor te veel A.I. en te weinig 'jij', en dat is iets waar Japanners een hekel aan hebben. Japanse games hebben niet voor niets vaak een veel hogere moeilijkheidsgraad dan Westerse games. En Japanners willen echt zelf winnen, waar een Westerling vaak genoegen neemt met het idéé dat hij of zij zelf gewonnen heeft.

"PES 2011 LAAT JE ONTMAAGDEN DOOR KIM HOLLAND."



TOTAL FREEDOM

Daarom werkt PES 2011 voortaan met 'Total Freedom'. En die term moet je dus inderdaad zo breed en wijds interpreteren als het klinkt. Bij elke pass zul je voortaan moeten nadenken over hoe hard je 'm geeft en waar je 'm speelt. Van in de ruimte of in de (linker of rechter) voet, tot aan keihard of subtiel of met een mooie curve in de diepte. It's all up to you.
De kracht van de pass wordt aangegeven via een metertje onder de speler, en de richting bepaal je met de linker analoge stick.

N SOCCER 2011


Fragment uit Frankrijk-Ivoorkust: Lijkt me trouwens een mooie titel voor een erotisch damesromannetje: Negerzoen in Ivoorkust.

JJ ZIET IETS MOOIS AAN DE HORIZON



Scheidsrechter Webb had niet alleen moeite met het signaleren van corners...

Qua verdediging kun je nu echt meelopen met de aanvaller en echt op de milliseconde bepalen op welk moment je hem aanpakt... met het risico dat je dus te laat bent.
Ook qua schieten zul je nog meer op gevoel en met richting moeten werken om de bal langs de keeper en tussen de palen te krijgen.

STUNTELEN

Voordat je nu zegt: 'dat Total Freedom heb ik al eerder gezien en gevoeld'. Nee, dat heb je niet. Geloof me nu maar. Alle aanwezige journalisten waren diehard PES-veteranen. En die hardcore footiefans stonden het eerste uur allemaal te stuntelen als beginnelingen. Passes vlogen alle kanten op, verdedigers stapten te laat of te vroeg in en schoten gingen huizenhoog over (nee, de Jabulani zat er niet in). Pas na een uur spelen, kwam het spel tot rust en zag je voetbal zoals voetbal hoort te zijn.
Je moet straks echt tot op de meter nauwkeurig mikken waar je de bal neerlegt. En als dat dan lukt, dan geeft dat wel een orgastisch gevoel dat ik nog weinig heb gekend in footies. Jeweetwel, zo'n bal waar een verdediger net niet bijkan, en jij net wel. Zo'n snijdende pass dwars door de verdediging. Dat kan straks in PES 2011.

GOK

Konami neemt echter wel een enorme gok met de Total Freedom van PES 2011. Een gok die ze ook wel moeten nemen, want precies hetzelfde doen als EA met FIFA lijkt me een kansloze zaak. Maar de vrij steile learning curve zal veel mainstream gamers frustreren. Passes zullen in het begin niet aankomen, schoten gaan veel te hard zijn en je laat verdedigers op zeker te laat instappen of juist te vroeg. Die frustratie moet je kunnen slikken. En of elke footiefan dat geduld heeft, ik waag het te betwijfelen.
PES 2011 wordt echt oefenen, oefenen en nog eens oefenen, maar voor mij was het wel oefenen met het duidelijke gevoel dat er iets moois aan de horizon lonkt. Namelijk een footie waarin ik echt honderd procent zal gaan bepalen wat er gebeurt op het veld. Een footie waarin skills en inzicht bepalen wie er wint. Een footie waarin de echte kerels nu eens duidelijk van de n00bs gescheiden worden, puur op basis van kwaliteit, kunde en inzicht, en niet omdat je bepaalde spelsituaties beter uit je kop kent.

KWETSBAAR PLANTJE

Seabass heeft met PES 2011 de eerste stap gezet. Een moeizame stap omdat een game vanaf scratch opbouwen altijd betekent dat je te maken krijgt met kinderziektes. En kinderziektes had PES 2011 absoluut nog. Verdedigers deden soms erg raar, animaties liepen nog niet vloeiend, keepers lieten houdbare ballen door, herhalingen kwamen vreemd in beeld, etc.
Laat ik het daarom zo stellen: Seabass heeft het zaadje geplant van wat uiteindelijk weer een echte PES-kraker kan worden. Een game waarin skill bepaalt wie de beste is en een hoge balsnelheid (hoger dan FIFA 10) gekoppeld wordt aan een enorme funfactor.
Het jonge plantje is echter nog kwetsbaar en moet veel sterker worden. Seabass heeft daar nog een paar maanden voor. Laten we hopen dat hij groene vingers heeft.





Het lijkt wel een handleiding voor hoofdrolspelers in een pornofilm!

FINESSES

De klasse van een voetbalgame zit vaak in de finesses. En op dat vlak heeft PES 2011 echt nog wat problemen. Zo kom je bij mij niet weg met een default opstelling van Oranje waarin Sneijder linksbuiten speelt. Wel zijn de spelers vele malen herkenbaarder dan in FIFA. Wat ook weer logisch is, want PES 2011 kent vooralsnog veel minder teams.

VERWACHTING

Er moet nog veel getweaked worden aan PES 2011, maar het idee achter het spel omarm ik nu al volledig. Seabass moet dan ook niet afhaken mochten straks niet alle schoonheidsfouten uit het spel gehaald zijn. Total Freedom is de richting die het roemruchte spel kan redden. En hé, EA heeft met FIFA ook niet in één jaar PES achter zich gelaten.

- + Total Freedom.
- + Beter pingelen.
- + Oefening baart kunst.
- − Nog veel schoonheidsfoutjes.


JJ

PRO EVOLUTION SOCCER 2011
PS3 / PS2 / Wii / PC / XBOX 360 / PSP
KONAMI
EIND OKTOBER 2010

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

JAN'S WEG LEIDT NAAR ROME

Ook al mag Brotherhood niet het 'officiële Assassin's Creed 3' genoemd worden, toch denkt Jan dat eind dit jaar vele gamers de weg naar Rome zullen vinden.


Een goede moordenaar is als een topspits: doeltreffend met rechts, schiet net zo makkelijk met links, en zo scherp als Mesley Snijder.

Voordat het E3 circus in alle hevigheid losbarstte, stond Assassin's Creed: Brotherhood niet hoog op mijn lijstje van games die ik absoluut, koste wat het kost, in LA zou moeten zien. Op een of andere manier leefde de titel op dat moment nog niet heel erg bij me. Misschien kwam het omdat Brotherhood wel heel snel volgt op Assassin's Creed II, of omdat Ubisoft het spel zelf min of meer neerzet als AC 2½, of simpelweg omdat de E3 bij voorbaat al bijna uit zijn voegen barstte van nieuwe, indrukwekkende games?



Hoe dan ook, tijdens de terugvlucht van Los Angeles naar Amsterdam dacht ik compleet anders over AC: Brotherhood. Want jongens, wat was ik blij dat ik twee keer naar de Ubisoft stand op de E3 ben gestiefeld. Een keer voor de singleplayer en de tweede keer voor een hands-on met de multiplayer.

KOOKPUNT

De actie in AC: Brotherhood begint waar die in deel II eindigde. Ezio Auditore keert terug naar zijn villa alwaar hij Caterina Sforza in zijn bed vindt. Hun aangenaam samenzijn wordt echter bruut verstoord door kanonskogels die letterlijk door het beeld razen. Cesare Borgia, commandant van het pauselijke leger, staat voor de poorten met een compleet leger en hij is maar op een ding uit: Villa Auditore in de as leggen.
Toegegeven, als Ezio heb je behoorlijk huisgehouden in de Borgia familie en dat de strijd tussen beide families op deze brute wijze z'n climax bereikt, is dan ook niet geheel onbegrijpelijk.
Wat volgt is een scène die doet denken aan de beschietingen met katapulten uit Heavenly Sword, en uiteindelijk wordt de situatie voor onze held natuurlijk onhoudbaar. Om een lang verhaal kort te maken: Ezio verliest opnieuw een dierbare, vlucht in razernij naar Rome en wil voor eens en voor altijd de Borgia's uitroeien.

> "ABSOLUUT GEEN GEMAKZUCHTIG SPELLETJE."

ROME, WE KOMEN

Het decor alleen al is voor mij reden genoeg om AC: Brotherhood straks op dag één van release in mijn console te duwen, als ik niet oppas met hoesje en al. Rome als decor voor de klim- en klauterpartijen enerzijds en de brute moordmoves anderzijds geven me nu al vlinders in mijn buik, helemaal omdat ik nu weet dat Rome subliem is nagebouwd, haast nog mooier dan Florence en Venetië in AC II.
Ezio heeft ook een aantal nieuwe trucs. Zo kun je op je paard binnen de muren van een stad ronddraven, maar belangrijker is het vechten. Één keer een gevechtsbijl richting een vijand z'n strot geworpen en je wilt nooit anders meer. Voorts word je nu beloond als je zelf de aanval kiest in plaats van steeds te counteren. Knok je extra offensief dan kun je combo's aan elkaar rijgen en met een enkele mep of steek een vijand neerslaan of doorboren, en dat ziet er heel stoer uit.

BROEDERSCHAP VAN MOORDENAARS

Maar goed, alle nieuwe trucjes ten spijt: Rome is wel even iets anders dan Florence en de hooggeplaatste personen die je hier als meester-moordenaar gaat ombrengen, worden veelal beschermd door minilegertjes. Met alleen je dubbele Assassin Blades kom je er dus niet.
Hier doet de Brotherhood haar intrede. Ezio stelt gedurende het spel een gilde van Assassins samen die je in kunt zetten tijdens missies. In de praktijk komt het er op neer dat je met een of meerdere Broeders (hoe verder je in het spel komt, hoe groter jouw clan van moordenaars wordt) de dodelijke missies uitvoert.
Je medemoordenaars verdienen ervaringspunten,





HISTORISCHE SIDEKICKS

Opnieuw doen historische figuren hun intrede om Ezio een handje te helpen. Zo blijkt Caterina Sforza meer dan een bedgenote, en dragen Leonardo da Vinci en Niccolò Machiavelli (zie screen) eveneens weer hun steentje bij.

krijgen betere wapens en worden sterker.
Tegelijkertijd kunnen leden van je clan ook sneuvelen in het heetst van de strijd en dan ben je die voorgoed kwijt. Uiteraard kun je nieuwe leden rekruteren maar die hebben dan natuurlijk niet de ervaring en vaardigheden van de Broeders waar je al een tijd mee bent opgetrokken. Overigens kun je je clan niet te pas en te onpas inzetten, het is een extra krachtig wapen dat je weloverwogen moet gebruiken. Bijvoorbeeld om een priester om te leggen die door acht guards wordt bewaakt. Met de juiste handbewegingen geef je het signaal aan je niet-speelbare clangenoten, suizen acht pijlen door de lucht en de bewaking is in een paar seconden uitgeschakeld. Het is een oppermachtig gevoel en geeft de gameplay extra dynamiek.

MULTIPLAYER?

Naast een van de meest aansprekende historische steden op aarde, een vijftien uur durend avontuur, nieuwe moves en Brotherhood gameplay, kent de game nog een gigantische toevoeging: multiplayer! Op papier lijkt Assassin's Creed typisch zo'n spel waar multiplayer eerder geforceerd aanvoelt dan dat het echt iets toevoegt, maar nu ik de gameplay zelf heb mogen ervaren, moet ik mijn mening bijstellen. Het is verdraaide leuk om klimmend, klauterend, sneakend en zo onopvallend mogelijk medespelers van vlees en bloed te belagen en om te brengen.

De mode die in LA speelbaar was, heette Wanted. Het komt er hier simpelweg op neer dat zes spelers allemaal een speler krijgen aangewezen die ze om moeten brengen. Iedereen jaagt dus op een specifieke speler, maar tegelijkertijd weet je dat een ander ook puur en alleen op jou jaagt.
Het is nu zaak om niet meteen als een dolle op je doelwit af te spurten want dan trek je ook de aandacht van jouw potentiële moordenaar. Anderzijds wil je ook niet te relaxed door de map heen lopen want hoe langer dat duurt, hoe groter de kans dat er opeens een speler vanaf een dak bovenop jou jumpt... met getrokken messen welteverstaan. De spanning, de dynamiek van het tegelijkertijd jager en prooi zijn voelt helemaal goed.

KRUISBOOG

In de allereerste CGI trailer van Assassin's Creed (1) die Ubisoft ooit openbaar maakte, zagen we Altaïr met een kruisboog enkele vijanden uitschakelen. Het wapen zat uiteindelijk niet in het spel, en schitterde ook in deel 2 door afwezigheid. In Brotherhood wordt dat blaast nu opgewekt.

Bovendien kun je punten krijgen voor Kills maar ook voor goede Escapes. Op het moment dat je doorhebt dat iemand het op jou gemunt heeft, sprint je uiteraard als een haas weg. Blijf je tien seconden uit handen van je belager, dan scoor je een Escape en verdien je dus ook punten.

MULTIPLAYER!

Je kunt kiezen uit verschillende skins/klassen, te weten: Courtesan, Hunter, Barber, Priest, Banker, Executioner, Doctor en Merchant. Daar komen nog twee skins bij: de Harlequin en de Officer, maar die komen alleen beschikbaar via preorder acties.
Je voorkomen is puur uiterlijke opsmuk, het zijn de vaardigheden die je kiest die het verschil maken.

Zo kun je kiezen uit een combi van rookbommen en werpmessen, of werpmessen en sprinten, of een pistool en de vaardigheid je tijdelijk te vermommen, enzovoort. Al spelend en punten scorend, verdien je ervaring waarmee je nieuwe skins, wapens en vaardigheden vrijspeelt en bovendien in level stijgt.
Wat de uiteindelijke levelcap wordt, en hoe de andere modi zullen spelen, blijft afwachten maar één ding staat vast: multiplayer in het universum van Assassin's Creed is absoluut hartstikke leuk!





In de middeleeuwen ging alles veel grover. Men at zonder bestek, kakte gewoon op straat, en ook sluipschutters gingen beduidend minder subtiel te werk...



VERWACHTING

Assassin's Creed: Brotherhood wordt absoluut geen gemakzuchtig spelletje dat even het gat tussen deel 2 en deel 3 moet opvullen. Rome is een epische speeltuin, Ezio is krachtiger dan ooit en het Brotherhood spelmechanisme lijkt een cruciale rol te gaan spelen. De multiplayer mode pakt bovendien verrassend leuk uit.

+ Rome in 1499.
+ Met een clan van Assassijnen op stap en jij bent hun leider.
+ Verbeterde combat.
+ Multiplayer.
− Ezio's accent.



JAN

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
PC / PS3 / XBOX 360
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
NOVEMBER 2010

De eenvoudigste manier om uw HD-televisie optimaal te benutten.

In vier eenvoudige stappen kunt u optimaal genieten van films, sport, muziek en games.

1. Sluit de ACOUSTIMASS®-module aan op de interfacemodule.
2. Sluit de luidsprekers aan op de ACOUSTIMASS®-module.
3. Sluit de interface-module aan op de tv.
4. Sluit de stroomkabel aan

Geef uw HD-televisie home cinema-geluid van Bose.

Maak kennis met het CineMate® GS digitaal home cinema-luidsprekersysteem van Bose.



De eenvoudigste manier om te genieten van home cinema met BOSE® kwaliteit met optimaal geluid van uw HD-televisie. Dankzij de TrueSpace®-technologie voor digitale signaalverwerking van Bose wordt met twee hoogwaardige GEMSTONE® luidsprekerarrays en een ACOUSTIMASS®-module geluid geproduceerd dat u lijkt te omringen. Het systeem kan rechtstreeks op uw tv worden aangesloten, dus u hoeft geen apparaten te ontkoppelen die al zijn aangesloten, zoals een dvd/Blu-ray™-speler of een kabel-/satellietontvanger. De meeste tv's en aangesloten bronnen zijn eenvoudig te bedienen met de universele afstandsbediening. De twee GEMSTONE luidsprekerarrays en een uit het zicht te plaatsen ACOUSTIMASS®-module passen uitstekend in uw interieur.

Het CineMate® GS digitaal home cinema-luidsprekersysteem maakt van uw installatie een ware home cinema. En toch is de bediening eenvoudig dankzij één universele afstandsbediening. Het is de eenvoudigste manier om optimaal te genieten van films, sport, muziek en games.

Ervaar het verschil dat technologie van Bose maakt.
Vraag om een demonstratie.

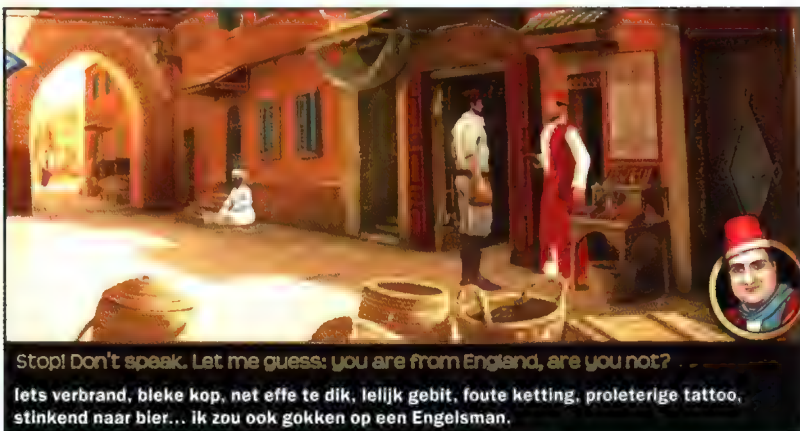
Voor dealer-adressen bel +31 (0)299 - 390290, e-mail consumenteninfo@bose.com of bezoek www.bose.nl

BOSE®
Better sound through research®

LOST HORIZON

In het land der old skool point and click adventures is eenoog koning. Zoveel titels binnen dit genre worden er namelijk niet meer gemaakt. Lost Horizon gloort aan de... uuuh... horizon en daar is met name Jan erg mee in zijn nopjes.

Waar de handgetekende stijl van Lost Horizon doet denken aan Runaway, speelt het verhaal opzichtig leentjebuur bij Indiana Jones' The Temple of Doom. De oerstijve Brit Fenton Paddock wordt opgejaagd door bendes in Hong Kong om even later richting Tibet te reizen om een vriend in nood te redden, met de hulp van een tegensputterende ex-vriendin, gedwarsboomd door snode Nazi's in het jaar 1938. Inderdaad, dat komt allemaal wel erg bekend voor, nietwaar?



Iets verbrand, bleke kop, net effe te dik, lelijk gebit, foute ketting, proleterige tattoo, stinkend naar bier... ik zou ook gokken op een Engelsman.

SENTIMENTEN

Toch heb ik me geen moment gestoord aan alle clichés die Animation Arts uit de kast trekt. Het werkt voor Lost Horizon en in combinatie met de fijne, cartoony beelden, kreeg ik simpelweg een warm gevoel tijdens het spelen. Typerend voor een game als dit is het combineren van objecten die je in de omgeving tegenkomt om puzzels te kraken. De leercurve wordt hier goed opgebouwd tot het punt waar basic raadsels worden afgewisseld met lastigere varianten. Uiteindelijk kwam ik zelfs Monkey Island-achtige absurditeiten tegen waarbij je drie, op het eerste gezicht volstrekt niet bij elkaar passende voorwerpen toch met elkaar dient te combineren. Echt vastzitten zul je niet, het is gewoon net zolang proberen tot de oplossing zich aandient.

TOEGANKELIJK

Adventures zijn in de jaren steeds toegankelijker geworden, in die zin dat je als speler niet meer vier uur later gestraft wordt voor iets dat je ooit verkeerd had gedaan.
Lost Horizon slaat in dat opzicht wellicht een beetje door. Zo kun je feitelijk nooit af of dood, hetgeen in bepaalde situaties de spanning wegneemt. Storender vind ik echter de manier waarop dialogen gaan. Wanneer je een verkeerde vraag kiest, kun je het gesprek een seconde erna weer opnieuw opstarten en desgewenst opnieuw de 'verkeerde' vraag stellen. Ook heeft 't geen enkele invloed op het verloop van de game welke vragen je stelt. Dat is toch een beetje uit de tijd...

VERWACHTING

Ondanks het laagdrempelige karakter kijk ik er naar uit om met het complete avontuur aan de slag te gaan. Al verwacht ik tegelijkertijd geen nachtverkopen of rijen dringende gamers bij de kassa...

- + Eindelijk weer een point-and-click adventure.
- + Toffe cartoony beelden.
- − Misschien te makkelijk voor ervaren spelers.
- − Dialoogsysteem.



JAN

LOST HORIZON
PC
ANIMATION ARTS / DEEP SILVER
KOCH
EIND AUGUSTUS 2010

PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360

SPEC OPS: THE LINE

Jan heeft al in heel wat settings z'n wapens geleegd, maar een door zandstormen geteisterd Dubai verkende hij nooit eerder. Maak je op voor Spec Ops: The Line, een uiterst grimmige shooter.

De Spec Ops serie gaat al heel wat jaartjes mee maar heeft zich eigenlijk nooit kunnen meten met games als Medal of Honor, Rainbow Six en Ghost Recon. De profilering als tactische moderne oorlogshooter liep dan ook vaak mank en de afwerking hield meer dan eens te wensen over. Goed nieuws: vergeet alles wat je weet over Spec Ops, want The Line kenmerkt zich door een compleet nieuwe aanpak. De game volgt een Delta Force squad onder leiding van Captain Walker dat in Dubai op zoek is naar de ontspoorde Kolonel John Konrad en zijn team.



KLATERGOUD IN BERGEN ZAND

Dubai is net getroffen door een zandstorm waardoor de luxe hotels en dure wolkenkrabbers soms voor meer dan de helft ingegraven zijn in woestijnzand. De storm heeft zelfs binnen de muren van de gebouwen gewoed.
De mensen die de ramp hebben overleefd zijn weggevlucht of proberen zich in veiligheid te brengen terwijl, zo blijkt, Konrad en zijn mannen op gruwelijke wijze huishouden.
Het woestijnzand dat Dubai tot spookstad heeft gemaakt, zorgt niet alleen voor een originele setting maar speelt ook een rol bij de gameplay. Zo kun je steunbalken wegschieten waardoor heuvels zand zich op vijanden storten en kun je in close combat zand in de ogen van tegenstanders schoppen. Granaatexplosies zorgen automatisch voor opstuivende zandwolken hetgeen verwarring veroorzaakt, waardoor je ongezien weg kan komen.

EVEN SLIKKEN

Spec Ops: The Line speel je vanuit de derde-persoon waarbij de camera heel dicht op de actie zit. Het geweld komt frontaal in beeld en je zit er met je neus op wanneer de schedels opengeschoten worden.
De makers hebben duidelijk inspiratie gehaald bij films als Apocalypse Now en Heart of Darkness. Zo moest ik echt even slikken toen Konrad op een gegeven moment mensen met fosfor bestookte. De arme zielen die geraakt werden, begonnen spontaan te branden, schreeuwden het uit en zakten zwartgeblakerd door hun knieën. Ook stuit je regelmatig op soldaten die aan lantaarnpalen opgeknoopt zijn. Het is tekenend voor de grimmige en keiharde sfeer in de game.

VERWACHTING

Spec Ops: The Line wordt een shooter die nog lang in je hoofd zal blijven rondspoken. Of de game straks daadwerkelijk over de grens gaat, is afwachten maar de makers zijn niet bang om controversiële keuzes te maken. Absoluut een titel om in de gaten te houden.

- + Originele setting.
- + Grimmig en keihard.
- + "Spelen" met zand.
- − Misschien te controversieel?



JAN

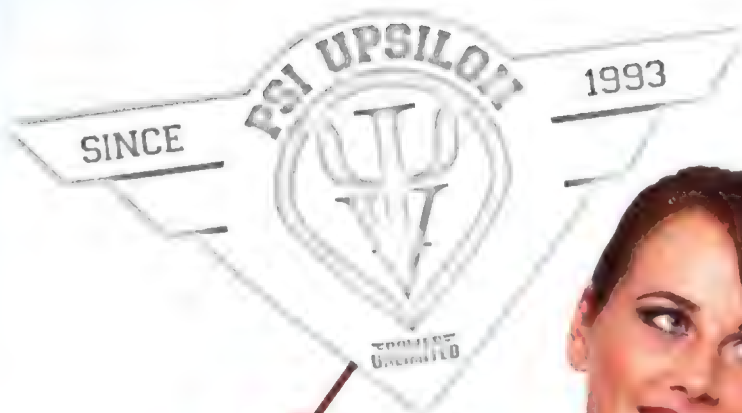
SPEC OPS: THE LINE
PC / PS3 / XBOX 360
YAGER DEVELOPMENT / 2K GAMES
2011



TIJDENS DE HME WILLEN WIJ
AL ONZE LEZERS BEDANKEN
EN DAAROM GEEFT STACEY SAMEN
MET ANDERE BOOTHBABES OP DE
POWER UNLIMITED STAND GRATIS
SHIRTS, CAPS EN GOODIES WEG.

DE HME VINDT PLAATS OP
5,6 EN 7 NOVEMBER
IN DE JAARBEURS UTRECHT.

PAK NU DE € 2,50 LEZERSKORTING OP WWW.HME10.NL. CODE: P1945T
GELDIG VAN 1 AUGUSTUS TOT EN MET 7 NOVEMBER 2010.


PSI UPSILON
SINCE
1993


ΝΓΣ
est 2003
NU GAMMA SIGMA

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

Jeroen heeft niet alleen een Transformers fetisj, maar ook een zwak voor Disney. Het is zijn guilty pleasure en hij was dan ook zo blij als een priester met Kwik, Kwek en Kwak op z'n schoot toen de preview disc van Kingdom Hearts: Birth by Sleep in de brievenbus werd gedropt.


Zo moet Wesley Sneijder zich vaak voelen... Tja, dan zou ik ook zeggen dat ik een huisdierenallergie had.


JEROEN HEEFT Z'N TWIJFELS

Zouden Disney figuren ooit iets anders doen dan hun avonturen uit de jaren '40 herbeleven? Dat vraag ik me af omdat ik in deze Kingdom Hearts opnieuw word geconfronteerd met een heel blik Disney figuren die ik moet assisteren of verlossen van vijanden (deze keer heten ze Unversed), terwijl ze wederom hun eigen clichéverhaaltjes naspelen. Oftewel Sneeuwwitje is nog steeds op de vlucht voor haar stiefmoeder, Assepoester wil naar het bal en Peter Pan heeft het aan de stok met Kapitein Haak.


Assepoester moet de hele dag het huis schoonmaken... waarom heet ze dan eigenlijk geen Assepoetser?

OUWE KOEK

Hadden ze nou niks anders kunnen verzinnen dan die ouwe koek? Ja en nee. Het probleem zit 'm in het feit dat Birth by Sleep een voorloper is van de Kingdom Hearts games op de PS2, en dan kun je natuurlijk niet ineens met een Sneeuwwitje aankomen in een sexy lingeriesetje die als paaldanseres haar centen verdient, toch? Nee, dan moet het wel een beetje kloppen wat betreft de tijdslijn en daar heeft men dan ook rekening mee gehouden. Zo zul je Sora niet tegenkomen en naar verluid, zul je ook Cloud Strife niet tegen het lijf lopen maar Zack uit Crisis Core: Final Fantasy VII, want ook dat klopt dan weer tijdslijn technisch gezien.

"IK HOOP DAT ALLES NOG EEN BEETJE WORDT GLADGESTREKEN."

NIEUWE SHIT

Wat dan weer niet klopt, als je naar de tijdslijn kijkt, is dat de gameplay er op vooruit is gegaan, in plaats van achteruit, maar daar zijn we alleen maar blij mee natuurlijk. Vanzelfsprekend is het principe van de Kingdom Hearts serie nog steeds intakt gebleven. Zo kun je wederom meppen met je gigantische sleutelzwaard en selecteer je een aantal special moves met je D-pad. Nieuw daarbij is dat je moves kunt creëren en dat je nu kunt linken met personages die je ontmoet, om nieuwe moves te activeren.
Ook is er een soort lock-on move in het leven geroepen waarbij je eerst je aanval moet opladen voordat je 'm kunt gebruiken. Deze move is erg sterk en zeker de moeite waard om meerdere malen in te zetten bij bossbattles.
Nieuw is eveneens een soort van bordspel waarbij je moves kunt verdienen en levelen. Erg handig, hoewel ik het spel zelf, dat een beetje het midden houdt tussen Ganzenbord en Monopoly, helemaal niks vond.
Voor de rest is het vooral vechten met de cameravoering terwijl je ook nog eens alle vijanden de kop in tracht te slaan.



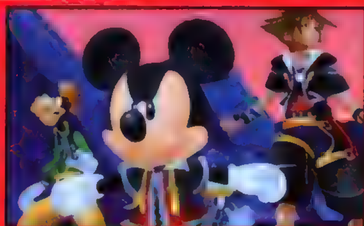
Als er ergens een bal is, kun je Nigel de Jong beter niet uitnodigen.

GLADGESTREKEN

Gelukkig hebben we hier te maken met een preview versie dus ik hoop dat met name de slechte cameravoering nog een beetje wordt gladgestreken voordat de game in de winkels komt te liggen.
Deze jongen gaat in ieder geval zijn uiterste best doen om volgende maand het spel helemaal uitgespeeld te hebben, en dan zal ik jullie uitgebreid vertellen of deze Kingdom Hearts de aanschaf waard is of niet.

WAAR BLIJFT KINGDOM HEARTS 3?

Het is leuk dat Kingdom Hearts in prequel mode op de PSP verschijnt maar waar de fans toch echt naar uitkijken is een volwaardig vervolg op deeltje 2 (zie screen).
Dus kom op Square Enix, geef ons deel 3 met vette HD graphics. We weten dat jullie er mee bezig zijn!



VERWACHTING

Birth by Sleep is een actie RPG zoals je die verwacht binnen het Kingdom Hearts universum, compleet met chaotische gevechten en een slechte cameravoering. Het lijkt erop dat het niet de beste Kingdom Hearts gaat worden binnen de franchise en dat maakt het verlangen naar deel 3 alleen maar groter.

- + Schitterende graphics.
- + Goede soundtrack.
- − Barslechte cameravoering.
- − Moeilijkheidsgraad lijkt uit balans.


JEROEN

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
PSP
DISNEY INTERACTIVE / SQUARE ENIX / BIG BEN
10 SEPTEMBER 2010

A LOT OF HARDCORE

Al 200 nummers lang melden we jullie wat we het liefst gamen, waarop we het liefst gamen, hoe we het liefst gamen en met wie we het liefst gamen. Maar wat we haten aan het spelen van computergames vertellen we eigenlijk nooit. Het zal toch niet allemaal hosanna, rozengeur en maneschijn zijn? Twee gitzwarte pagina's lang spuwt de redactie voor één keer al haar gal. Maar wees gerust; daarna keert de liefde weer terug...

WELK GENRE HAAT JE?

Jan: Footballmanagers. Ik game om de beleving, om spectaculaire actie, om me in een andere wereld te begeven. Waarom zou ik dan vrijwillig naar doodsaaie spreadsheets en grafieken gaan kijken?

Jurjen: Die plastic gitaren shit. Echt om te kotsen hoe het bedrijfsmatige uitbuiten van dat genre de 'spirit of rock' heeft gesmoord.

JJ: Turnbased RPG's uit Japan. Gasten met wijvenhaar die om de beurt hun ding doen, waarna er allemaal cijfertjes in de lucht dwarrelen. Het is nog leuker om in slow-mo naar parende schildpadden te kijken.

Steven: Euh, casual party games. Maar niet met een passionele haat hoor, gewoon gezonde haat.

Jeroen: RTS, wat is er in godsnaam leuk aan om naar pixels te kijken die pixels gooien en schieten naar andere pixels?

Wouter: Sportgames. Als ik sport wil doen, dan doe ik dat in het echt wel. En dat doe ik dus niet.

Maarten: RTS. Ik kan het niet en heb er het geduld niet voor. Ik heb me wel voorgenomen serieus en rustig StarCraft II een kans te geven...

WELK PERSONAGE HAAT JE?

Jan: Eind 2009 verscheen het wanproduct Rogue Warrior in de winkels. Richard 'Dick' Marcinko, het hoofdpersonage, was de metafoor voor de gruwelijk slechte gameplay. Domme oneliners, volstrekt humorloos en openlijk eendimensionaal.

Jurjen: Bubsy, een verschrikkelijk naar beest dat godzijdank alleen de oudere gamers zich nog kunnen herinneren.

JJ: Ronaldo. In het echt is het al een randdebiel, maar in FIFA nog eens veel te snel en overpowered.

Steven: Ik heb weinig problemen met de grote bekende videogame personages. Wel heb ik me vorig jaar doodgeërgerd aan Blanka uit SFIV, omdat die met Gouken wel heel lastig was te verslaan.

Jeroen: Sam Fisher, so called wannabe Snake. BAH!



Wouter: Ik vind Zelda games best tof, maar Link is toch maar een dikke twat. Ik vind personages die niet praten sowieso lame, helemaal als ze een legging en puntmuts dragen.

Maarten: Mario komt in de buurt. Kansloze rakker krijgt het nog steeds niet voor elkaar die achterlijke prinses een keer goed te batsen. Hoe triest is dat!?



ZIJN ER DINGEN IN HET ALGEMEEN DIE JE AAN GAMEN HAAT?

Jan: Voor savepoints in games is nog steeds geen algemeen geldende norm. Het gevolg: de ene keer pak je een game weer rap op nadat je afgaat of gestopt bent, de andere keer moet je soms ellenlange stukken overnieuw spelen. Aaaarghl!

Jurjen: Gamen vreet tijd. Dus lieve spelontwikkelaars, maak het niet erger dan het al is met jullie verplichte tutorials, enorme lappen tekst, onnodige laadtijden, fetch questen en saaie filmpjes. Ik wil doooooorgaaaaaan!

JJ: Ik haat games waarin ik op een bepaald moment gewoon doelloos rondloop omdat ik niet weet wat ik moet doen. En dat de game dan niet uit zichzelf een clou geeft of lagere moeilijkheidsgraad aanbiedt.

Steven: Ik irriteer met het meest aan vervelende mensen online. Zeker nu ik dankzij Xbox Live, PSN en MMO's met vele honderden onbekenden te maken heb, moet ik toch constateren dat er wel opvallend veel idioten online rondzwerven.

Jeroen: Ik haat bugs! Ik haat het moeten installeren van mijn games en ik haat patches. Allemaal redenen waarom ik niet op een PC speel... maar ik krijg er nu ook steeds mee te maken op consoles. Nog even en ik moet straks nog nieuwe drivers gaan downloaden

Wouter: Ik haat het als je een berg op wil maar de game besluit dat het te stijl is, waardoor je karakter een beetje debiel loopt te doen en je soms minutenlang moet rondlopen om te kijken waar je dan wel kan klimmen. Zie Red Dead Redemption, Oblivion of World of Warcraft.

Maarten: Ik haat Amerikanen van 12 die schreeuwen als gecastreerde koorknapen door de cheap ass headset van Microsoft. Verschrikkelijk hoe hard dat kan gaan. Alsof er een speenvarken in de poep wordt genomen door King Kong himself.



	JAN	JEROEN	JURJEN	JJ	STEVEN
Lange cutscenes	♥	♥	HATE	HATE	♥
Dialogen in tekst	HATE	HATE	HATE	HATE	♥
Turn-based gameplay	HATE	♥	♥	HATE	♥
Quick Time Events	HATE	♥	HATE	♥	♥
Chatten tijdens gamen	HATE	HATE	HATE	HATE	HATE
Tutorials	♥	HATE	HATE	HATE	HATE
Co-op	♥	♥	HATE	HATE	♥
Japanse anime/mangalook in games	HATE	♥	HATE	HATE	♥
Fanboy gedrag	HATE	HATE	HATE	♥	HATE

PU-HATE...

PU REDACTIE SPUWT HAAR GAL











WAT HAAT JE AAN HET WERK VAN GAMEJOURNALIST?

Jan: Wat ik echt een keerzijde van het vak vind, is dat de magie van een game soms al 'verpest' of 'verklapt' is door perstrips, het spelen van previews of door interviews. Op het moment dat een finished copy binnenkomt, ben ik dan eigenlijk alweer bezig met de titels die eraan zitten te komen.

Jurjen: Ik verricht mijn werk als ZZP'er, en de administratieve, fiscale rompslomp daarbij is echt iets om hartstochtelijk te haten. Verder is het wel kut dat ik mijn games niet zelden drie keer opnieuw begin (voor de preview, de review, en wanneer ik dan eindelijk de retailversie thuis heb).

JJ: Ik haat het pr-geblaat van developers die vertellen dat het vorige deel kut was, maar dat ze nu helemaal on track zijn. En het jaar daarop melden ze bij het volgende deel precies hetzelfde. Lul dus niet slap en laat gewoon de game voor zichzelf spreken. Hoe meer een developer lult, des te slechter de game vaak is.

Steven: Vrij weinig. Soms moet je een game spelen die matig tot slecht is terwijl je privé eigenlijk heel wat anders wilde opstarten. Maar goed, daar mogen we niet over zeuren.

Jeroen: Games doorspelen waarvan je al na een minuut of vijf weet dat het tijdverspilling is, zoals Sniper in dit nummer. Ik wil mijn acht uur terug!

Wouter: Soms, als ik op trip ben en ik kijk om me heen, dan zie ik een stel Franse kinderen die elkaar lopen te slaan, een paar stinkende Italianen die hun bek niet kunnen houden en dikke Spanjolen die niet kunnen communiceren in het Engels. Inderdaad, mijn collega's zijn vaak irritante nerds...

Maarten: Ik haat de gamejournalist zelf. Stinkende dwazen die nog nooit van deodorant hebben gehoord, sociaal compleet gestoord zijn en altijd in het vliegtuig naast je komen zitten om je armleuning te jatten. Spanjaarden spannen de kroon; die spreken totaal GEEN Engels, en nu zijn ze nog wereldkampioen ook... Ik kan wel janken. ✪

WOUTER	MAARTEN
♥	HATE
♥	HATE
♥	HATE
♥	♥
HATE	♥
HATE	HATE
♥	♥
HATE	HATE
HATE	♥





PS3 & XBOX 360: LANG ZULLEN ZE LEVEN?

STEVEN KIJKT VOORUIT



Toen Sony tijdens de presentatie van de PlayStation 3 (E3 2005) vertelde dat hun console tien jaar mee moest gaan, kon Steven ze nauwelijks serieus nemen. De verversingscyclus van consoles was sinds de NES immers steeds zo'n vijf jaar geweest. Maar in navolging van Sony heeft nu ook Microsoft te kennen gegeven dat de Xbox 360 nog tot 2015 mee moet. Zijn de PS3 en 360 in staat nog vijf jaar cutting-edge games te huisvesten?

Zowel Microsoft als Sony hebben de eerste jaren flink verlies geleden op hun huidige consoles. Inmiddels zijn vanwege de vooruitgang in technologie de productiekosten voor de PS3 en Xbox 360 flink gedaald, en dus is het niet meer dan logisch dat, nu er eindelijk winst wordt gemaakt, beide partijen nog jaren door willen met deze hardware.
En hoewel dat voor hardcore gamers in gunstige zin betekent dat ze niet nu al hoeven te gaan sparen voor een nieuw systeem, betekent dat natuurlijk niet dat we als eindgebruiker niet kritisch mogen kijken naar de rek die er nog in de PS3 en 360 zit.



PLAYSTATION 3

De PS3 is natuurlijk een krachtige console, maar tegelijkertijd is het vergeleken met de 360 een lastigere console om voor te programmeren. De limiet op grafisch gebied is dus ook zeker nog niet bereikt, simpelweg omdat het maximale potentieel niet zo eenvoudig is te ontsleutelen. Dit is wat ik graag het Donkey Kong Country effect noem. Toen die game in de nadagen van de SNES verscheen, was iedereen stomverbaasd dat de 16-Bit console in staat was dergelijke graphics te produceren.

Tevens is er dankzij de Blu-ray speler van de PS3 ruimte om ook de steeds groter wordende games plek te bieden op een enkele schijf. Dus kan de PS3 nog vijf jaar mee? Ik vind het weliswaar aan de lange kant, maar het is niet ondenkbaar.

Eind 2009 introduceerde Sony de PS3 Slim met 250 GB harde schijf.

XBOX 360

Over de houdbaarheid van de Xbox 360 ben ik iets kritischer, zelfs de recente hardware update in ogenschouw nemend. Natuurlijk kan er dankzij slim programmeren nog wat extra kracht uit de ATI chip en drie PowerPC processoren van de 360 worden gesleept. Maar door de vele overeenkomsten met PC hardware weten ontwikkelaars al tijden handig gebruik te maken van de mogelijkheden van de 360. Of er nog een Donkey Kong Country-achtige revolutie in het verschiet ligt voor de 360 betwijfel ik dan ook.

Wel kunnen bezitters van een 360 met een grote harde schijf veel games installeren, maar de rest zal de komende jaren regelmatig met meerdere discs in de weer moeten. De 360 heeft wel het voordeel dat veel multiplatform titels op het systeem worden ontwikkeld, en pas daarna worden geport naar de PS3. Dat zorgt ervoor dat veel van die titels soms zelfs beter draaien op de 360 dan op de PS3.

Toch zal de PS3 de komende jaren technisch het voordeel hebben. Of dat zal resulteren in het overstappen van ontwikkelaars naar Sony's console als thuisbasis, waarop zij eventuele multiplatform titels gaan ontwikkelen en daarna pas gaan porten naar de 360, moet nog blijken.



Ook Microsoft introduceerde een slimmere Xbox met een 250 GB harde schijf, en die noemde ze, heel slim, net als de PS3 Slim, de Slim!

"DE PC ZAL GAAN AANTONEN DAT DE PS3 EN 360 NIET UP TO DATE ZIJN."



PC

Met name de PC zal de komende jaren duidelijk maken dat de huidige generatie consoles niet up to date is. Snellere videokaarten en DirectX11 zullen de grafische voorsprong van de PC op consoles vele malen groter maken. In 2010 en 2011 is dit verschil nog te verwerken. Maar als in 2013 en 2014 de shooter versies van grote franchises op de PC, de console versies dubbel en dwars van tafel vegen, zijn gamers dan nog steeds blij met de lange levenscyclus van de PS3 en Xbox 360?

De PC als uiteindelijke winnaar? Als ie oranje is zeker!

DJ HE

Aangezien Jeramaia Rottie op een, zoals hij zelf aangaf, welverdiende vakantie was. Was het aan gitaarheld Jeroen om zich te storten op DJ Hero 2. De belofte van minder hiphop en meer dance dan in deel 1, stemde hem in ieder geval een stuk vrolijker.

De reden waarom Jeremaia Rottie destijds de originele DJ Hero reviewde, had vooral te maken met de muziekkeuze van ontwikkelaar Freestylegames. De mash-ups waar de game om draaide bestonden voornamelijk uit hiphop tracks. Dat is tof voor meneer Rottie en voor Amerika maar in Europa zijn we toch wat meer pop en dance georiënteerd.
Gelukkig voor Europa en voor mij is in DJ Hero 2 het Yo Yo-gedoe een stuk minder nadrukkelijk aanwezig. Ik hoopte alleen dat ook de mash-ups een stukje spectaculairder zouden zijn dan die van het origineel.

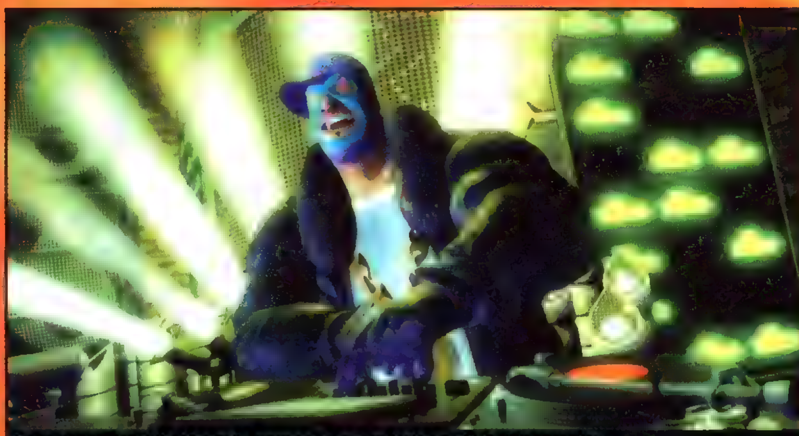
PLAY THAT FUNKY MUSIC

Nadat ik een paar mash-ups had beluisterd, kon ik vaststellen dat het daarmee wel goed zat. Het komt allemaal een stukje prettiger binnen dan de waardeloze mash-up van 'Ice Ice Baby' van Vanilla Ice met 'U Can't Touch This' van MC Hammer.
Zo is het genieten met 'Just Dance' van Lady Gaga gemixt met 'Ghost 'n' Stuff' van DeadMau5 (die nu al gratis te spelen valt in DJ Hero) en zelfs vreemde eend in de bijt 'Love Lockdown' van Kanye West met 'Day That Never Comes' van Metallica was nog best te pruimen.

Naast de verbeterde mash-ups heeft men ook de opzet van de game onder handen genomen. DJ Hero was van origine een multipayer game maar niemand speelde het zo. Iedere virtuele DJ deed dat lekker in z'n eentje en daar was door de makers te weinig rekening mee gehouden. Want laten we eerlijk zijn, qua design zag het er natuurlijk niet uit en de opzet 'speel tracks, haal sterren en speel meer tracks vrij' was een beetje een suffe ervaring. Vandaar dat DJ Hero 2 voor de singleplayer wat meer progressiemogelijkheden biedt. Een verhaalmode als het ware, dat onder de naam 'Empire' in de game zal zitten. Je begint als groentje in kleine clubs en mixt jezelf naar grotere bekendheid om uiteindelijk in grote clubs van over de hele wereld te kunnen draaien.

MEER ZIELEN MEER VREUGD

Maar ook de multiplayer zelf is onder handen genomen. In het origineel kon je tegen elkaar DJ'en of samen met iemand die op een gitaar aan het raggen was (iets dat in mijn ogen not done is in een DJ game maar dat terzijde).
In DJ Hero 2 kun je nog steeds tegen iemand anders spelen, maar ook mét elkaar en dan kan er als extraatje ook nog eens iemand meezingen.
Maar het draait natuurlijk om de battle achter de draaitafels. Deze keer is er een Star Battle, Accumulator, Checkpoint en Streaker en de vertrouwde DJ Battle, waarbij je voor de eerste twee zelf wel in kunt vullen hoe het zit. Inderdaad, Star Battle draait om het verzamelen van sterren en Accumulator laat je samen spelen om vette punten te scoren. DJ Battle is waar de game voor gemaakt lijkt. Je speelt namelijk tegen elkaar en degene die het als beste doet, wint. Dat is niet alleen in punten te zien maar je speelt je tegenstander letterlijk weg; zijn highway verdwijnt langzaam uit beeld en


Deze creep loopt in therapie vanwege een minderaardigheidscomplex.



Laatst ging ie vechten. Er kwam namelijk iemand uit het publiek naar 'm toe en zei: 'hé man, je lijkt op een bekende filmster... was het nou Snuf de Hond of Flipper?'



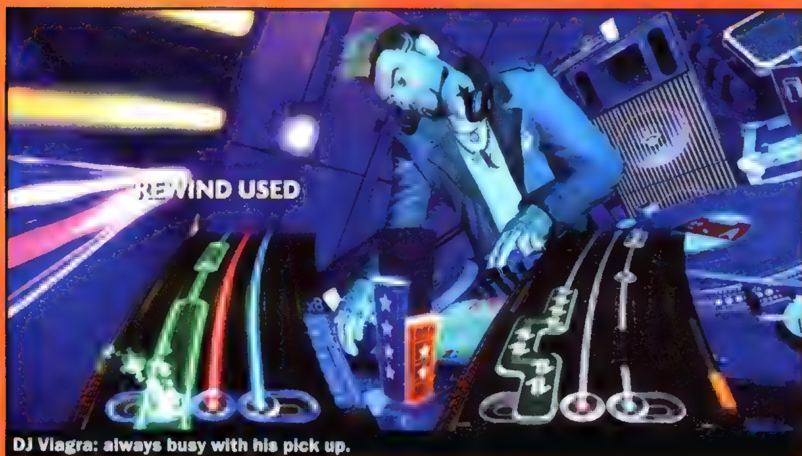
"BETERE MASH-UPS EN EEN HEEL SCALA AAN GOEDE DJ'S."

MASH-UP IS GEEN MIX

Als je het in Nederland over DJ's hebt dan denk je al vrij snel aan namen als Armin van Buuren, Ferry Corsten en DJ Tiësto. In Amerika denken ze dan aan DJ Shadow en Grand Master Flash, maar waar de eerste drie voornamelijk plaatjes aan elkaar mixen, maken laatstgenoemden mash-ups van twee bestaande nummers.
Een mash-up is dan ook geen mix zoals wij die kennen, maar meer een stamppot boerenkool met aardappelen, terwijl een mix meer een voor- en hoofdgerecht is dat haast onmerkbaar in elkaar over gaat.
DJ Hero en ook DJ Hero 2 bestaat voornamelijk uit stamppot en dat smaakt, zoals je weet, op bepaalde momenten erg lekker.

RO 2





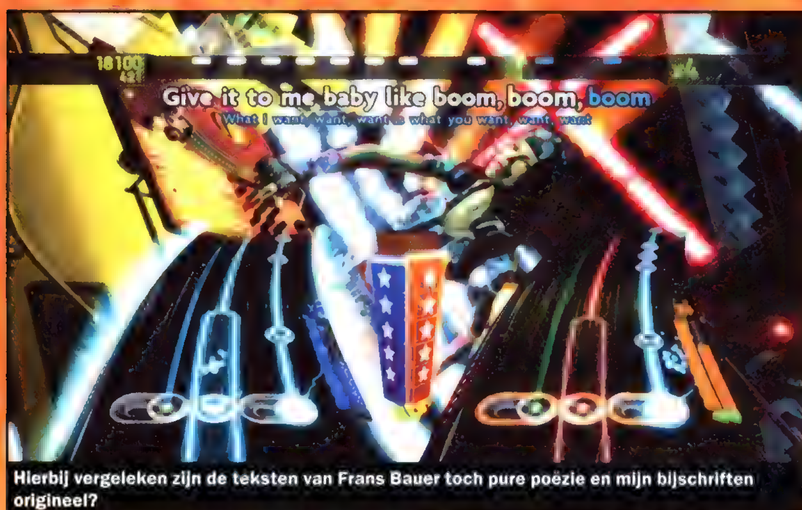
DJ Viagra: always busy with his pick up.


Wat is de overeenkomst tussen een DJ en Rita Verdonk?
Ze hebben allebei geen zetel.

de winnende DJ pakt de spotlight om het zo maar eens te zeggen.

PARTY PLAY

Het uitblijven van groot commercieel succes met DJ Hero (1) zal Activision aan het denken hebben gezet, en vandaar vermoedelijk de keuze om dit tweede deel als party game in de markt te zetten, getuige ook de Party Play optie die we inmiddels al kennen uit de Guitar Hero serie. Start Party Play op en de mash-ups zullen in willekeurige volgorde automatisch afspelen, waarna je met een druk op de knop de track mee kunt spelen en er weer mee op kunt houden wanneer je dat wilt. Een optie die uitermate geschikt lijkt voor feesten en partijen, waarbij je lekker zit te borrelen en ineens een tof nummertje hoort dat je graag even mee wilt spelen.



Hierbij vergeleken zijn de teksten van Frans Bauer toch pure poëzie en mijn bijschriften origineel?

VRIJHEID

Nu denk je, leuk al die nieuwe modes maar is er dan helemaal niets veranderd aan het principe? Moet ik nog steeds verplichte stukjes mixen, want dat is natuurlijk niet écht mixen.
Mocht je dat denken dan geef ik je helemaal gelijk en dat dachten ze bij Freestylegames ook. In DJ Hero 2 hebben ze je iets meer vrijheid gegeven in wat je doet. Vanzelfsprekend laten ze je niet die hele tracks zelfstandig mixen, want dan ben je niet meer met een game bezig; de vrijheid uit zich in bepaalde secties die je zelfstandig in kunt vullen. Denk aan stukjes scratchen en crossfading waarin jij bepaalt hoe je scratcht en wat je aan elkaar mixt met je crossfader.
Daarnaast hebben ze die neppe samples uit het origineel de deur uitgegooid en gebruik je samples die bij de mash-up hoort waar je mee bezig bent. Op die manier heb je toch wel effe meer het idee dat je als een ware superstar DJ voor een miljoenenpubliek plaatjes staat te draaien.



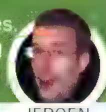
TIJS VERWEST

Jawel, DJ Hero 2 krijgt een Nederlands tintje, want niemand minder dan onze eigen DJ Tiësto heeft meegewerkt aan de game, en dat gaat ietsje verder dan een track toevoegen om er een mash-up van te maken. De Bredase top DJ wordt namelijk een speelbaar personage en voegt zich dan ook toe aan het illustere lijstje top DJ's in de game als David Guetta, DeadMau5 en DJ Qbert.
Daarbij had Tijs natuurlijk nog wat goed te maken nadat Elements of Life aardig was verkracht in de DJ Hero mash-up met Satisfaction van Benny Benassi.
Dat Tijs wel een plekkie krijgt in DJ Hero en niet 'number one DJ of the world' Armin van Buuren heeft natuurlijk alles te maken met het feit dat er in oktober een Van Buuren game op de Wii verschijnt.

VERWACHTING

Meer gericht op party play met iets beter klinkende mash-ups en een heel scala aan goede DJ's. DJ Hero 2 kan wat mij betreft al niet meer stuk.

- + Deadmau5 en David Guetta.
- + Meer vrijheid.
- + Vettere multiplayer modes.
- − Hopelijk zitten er niet al te veel rampzalige mash-ups tussen.


JEROEN

DJ HERO 2
PS3 / XBOX 360 / Wii
FREESTYLEGAMES / ACTIVISION
OKTOBER 2010

GUITAR WARRIORS OF ROCK

Jeroen is de enige op de redactie die houdt van die muzikale ritmegames waarmee je als een dwaas op een plastic gitaartje staat te headbangen. Zo'n mafkees die als een spastische idioot naar zijn beeldscherm staart om maar geen gekleurd bolletje te missen. Guitar Hero: Warriors of Rock ging dan ook rechtstreeks naar die lange gek.

Guitar Hero deel vier en vijf waren een beetje verplichte nummertjes. Gooi er een nieuw sausje overheen, prop er een paar nieuwe nummers in, en klaar is Kees. Maar er kwamen toch wat ontevreden geluiden uit de hoek van de trouwe fans, en ook ik was geen blije rocker. De muziek was matig tot slecht en er was (te) weinig veranderd aan het hele speel-muziek-na-met-je-plastic-gitaartje principe.

HARD EN MEEDOGENLOOS

Ook Guitar Hero: Warriors of Rock gaat qua opzet weinig anders doen en zal de wereld van de ritmegames niet op haar grondvesten doen trillen. Muzikaal gezien is het echter heel andere koek, want deze Guitar Hero bevat totaal geen kut nummers uit de categorie Taylor Swift, Michael Jackson of Tokio Hotel. Nee, Warriors of Rock is hard en meedogenloos! Denk daarbij aan snoeiharde Metal van Rammstein, Megadeth, Slipknot, Slayer en persoonlijke favoriet Dethklok. Maar er is ook ruimte voor wat rustiger werk van bands als Muse, Dire Straits en Queen want je moet toch een beetje een opbouwende moeilijkheidsgraad hebben. Alles bij elkaar hebben we hier met de beste tracklist te maken sinds Guitar Hero Metallica.

"RAGGEN MET EEN HOOFDLETTER R."



GODMODE

Naast de muziek is er nog een punt waarop deze Guitar Hero zich weet te onderscheiden van alle voorgaande plastic gitaar helden: Quest. Het idee achter de Quest mode is dat de speler een wat meer verhaalgedreven muzikale ervaring voorgeschoteld krijgt. Je werkt nu niet simpelweg nummertjes af met je zelfgecreëerde personage, maar je voltooit een aantal nummers waarbij je doelen tracht te halen ("blijf boven de 3x multiplier" bij voorbeeld) met Guitar Hero personages als Johnny Napalm en Lars Umlaut. Ieder met een geheel eigen muzieksmaak en dus ook nummers. Johnny is meer van de speedy punk terwijl Lars natuurlijk de belichaming van metal is.
Ieder personage heeft daarnaast ook nog eens een bepaalde vaardigheid: Johnny heeft altijd een 2x multiplier en deze loopt ook nog eens sneller vol terwijl Lars zijn

2112

Los van Sudden Death bevat Warriors of Rock ook nog het nummer 2112 van Rush. Voor de niet ingewijden: dat nummer bestaat uit zeven delen en duurt in totaal ruim twintig minuten. Het is niet heel moeilijk, maar het feit dat je dat héle nummer speelt, is natuurlijk fantastisch. Let wel, je speelt het niet non-stop, er zitten een paar korte pauzes in waarbij de bandleden van Rush iets meer over 2112 vertellen. Maar de pauzes zijn te kort om je gitaar even neer te leggen of om een plaspauze in te lassen. Kortom, je zult en moet het uitspelen (zingend, gitaar spelend of drummend)!







DE NIEUWE GITAAR

Bij een nieuwe Guitar Hero hoort een nieuwe gitaar. Nu ging dat tot nu toe niet veel verder dan een ander frontje maar deze keer is ook de gitaar zelf vernieuwd.
Geen touchpad meer (dat juich ik toe, ik gebruikte die shit nooit) en ook geen verwisselbaar frontje meer. In plaats daarvan kun je nieuwe shit op je gitaar klikken, je eigen gitaar samenstellen, zeg maar.
Het lijkt me tof als Activision onderdelen los gaat verkopen of weg geven, want ik zit wel te wachten op een gitaar in de vorm van een schedel of zo.

HERO





met Guitar Hero Metallica, en met een oog op de setlist van deze Guitar Hero game voorspelt dat niet veel goeds. Warriors of Rock wordt immers Raggen met een hoofdletter R.

multiplier op kan laten lopen naar 5x in plaats van de standaard 4x, die natuurlijk met behulp van Star Power verdubbelt.
Mocht dat nog niet genoeg zijn, dan hebben de rockers ook nog eens een transformatie achter de hand (mits je goed genoeg speelt) waardoor ze in een soort Rockgod veranderen: Johnny in een zombie-achtig wezen en Lars presteert het om in een War Pig te transformeren. De transformatie is niet slechts pure opsmuk maar zorgt er tevens voor dat je vaardigheden nog eens geboost worden waardoor de Rockgod makkelijker punten weet te scoren. Lars bijvoorbeeld kan zijn multiplier nu naar 12x laten groeien.

HOE VET...

Al gitaarspelend knok je met behulp van genoemde personages jezelf een weg door de wereld van rock 'n roll. Om het uiteindelijk tegen The Beast op te nemen waarbij het laatste nummer Dave Mustaine's persoonlijke vingerbrekende 'Sudden Death' is. Een nummer dat hij speciaal heeft geschreven voor Warriors of Rock, en het is een waardige afsluiter al zeg ik het zelf. Bedenk daarbij dat niemand minder dan Gene Simmons (je weet wel, zanger en bassist van Kiss) het verhaaltje rondom de Quest aan elkaar lult, en je snapt dat het niet veel vetter kan worden dan dit.

CHALLENGE

Het grootste probleem van alle voorgaande Guitar Hero games was dat wanneer je eenmaal alle nummers had doorgespeeld, je niet echt meer de moeite wilde nemen om de tracks nog een keer te spelen. Vandaar dat iedere track nu dertien verschillende challenges behelst en je moet van goede huize komen wil je ze allemaal op platina halen.
Er lijkt dan ook genoeg replay in de game te zitten. Zeker wanneer je bedenkt dat je de hele Quest mode nogmaals kunt doorspelen in de Power Quest waarbij je de vrijgespeelde powers van de diverse personages kunt gebruiken.

RAGGEN

Je begrijpt inmiddels wel dat ik niet kan wachten tot ik aan de slag kan met de finale versie van Guitar Hero: Warriors of Rock en dan maar hopen dat die nieuwe gitaartjes (zie kader) het wat langer uithouden dan de vorige instrumenten, want die heb ik letterlijk kapot gespeeld




Ze probeerde heel geforceerd wat hoger te zingen...

VERWACHTING

Guitar Hero: Warriors of Rock pakt goed uit met een [illegible] Quest mode en personages die wat meer op de voorgrond treden. Kortom, deze jongen is weer hooked en gaat zijn vingers vast warm draaien.

- METAL. HARD. SNOEIHARD.
- 2112 in zijn geheel speelbaar.
- [illegible] nummers [illegible] en backward compatible.
- Echt nieuwe gitaar.

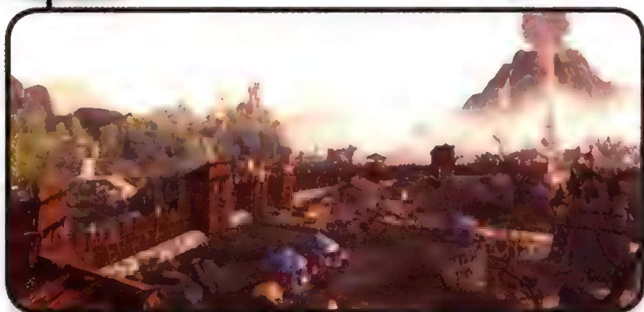

JEROEN

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK
PS3 / XBOX 360 / Wii
NEVERSOFT / ACTIVISION
24 SEPTEMBER 2010

DE BESTE DLC GAMES Q1/Q2 2010

De 'C' in DLC staat voor 'Content', en dat betreft niet altijd hele games, ook kunnen bestaande triple-a titels via wat digitale informatie dat door een kabeltje wordt geramd, tot in de oneindigheid uitgebreid worden. Een mooi fenomeen dus, waar we de laatste maanden in onze ogen net iets te weinig aandacht aan besteed hebben. Daarom deze goedmaker met de beste zes DLC-games en/of games met DLC van dit eerste half jaar!

6 SETTLERS 7



DLC PACK 1 - €3,99

Het feit dat dit pakketje Pack 1 wordt genoemd, geeft weg dat Ubisoft nog meer DLC in de planning heeft voor Settlers 7 en dat is natuurlijk een goed ding.
Pakketje één levert drie nieuwe maps voor multiplayer potjes met objective based gameplay. Het leuke is dat alle drie de maps voor een verschillend aantal spelers zijn en dat ze zowel qua uiterlijk als gameplay flink van elkaar verschillen.
De Battle of Tanholm is een map voor twee spelers en hier is het de bedoeling dat je het verscheurde Tanholm in z'n oude glorie herstelt. Er is veel vruchtbare bouwgrond waar je helemaal op los kunt gaan.
Tempest Taiga is voor vier spelers en gesitueerd in het noorden van Tandria. Fjorden, bergen, dichte bossen en sneeuw maken het je soms lastig. Hoofddoel: het tekort aan steenkolen terugbrengen.
Fiery Chasm tenslotte is een nieuwe setting voor drie spelers en huisvest een gezellige vulkaan die stromen lava over het land uitspuwt.

CONTENTWAARDE:
Al met al een leuk pakket maar wel een tikkeltje bescheiden. Hopelijk gaat het in latere DLC echt los!

5 BIOSHOCK 2



SINCLAIR SOLUTIONS TEST PACK - 400 PUNTEN OF €3,99

De onderwaterthriller van 2K heeft een verrassend leuke, hectische, vrij ongebalanceerde multiplayermode die inmiddels al twee keer is uitgebreid met DLC.
Toegegeven, er was een klein schandaal omtrent het eerste pakketje, Sinclair Solutions Test Pack, aangezien deze content al op de disc stond. Maar dat neemt niet weg dat de verhoogde levelcap (van 40 naar 50), een derde reeks upgrades voor je wapens met daarbij horende trails (opdrachten waarmee je extra ADAM, oftewel XP kunt verdienen), verse maskers voor je MP-character en twee nieuwe speelbare poppekes een welkome aanvulling is.

RAPTURE METRO MAP PACK - 800 PUNTEN OF €7,99

Maar het DLC-feest gaat pas echt los met het Rapture Metro Map Pack. Ten eerste krijg je hiervoor een zestal maps, waarvan bijvoorbeeld Pauper's Drop en Dionysus Park bijzonder ruim en uitgestrekt zijn, iets wat een fijne afwisseling is op de betrekkelijk claustrofobische, doolhofachtige levels die als de standaard dienen voor de BioShock 2 multiplayer.
De overige vier kaarten zijn vast en zeker ook prima, probleem is echter dat de kans klein is dat je ze ooit zult tegenkomen, tenzij je de game echt helemaal kapot speelt. Je moet namelijk echt met allemaal spelers in de lobby zitten die knaken hebben neergeteld voor dit pakketje, anders gaat het feest niet door.
Hetzelfde geldt eigenlijk ook voor de nieuwe mode die Rapture Metro rijk is: Kill 'em Kindly. Dit is Deathmatch met alleen mêlee-wapens en vast en zeker cool, maar toen ik het probeerde te spelen, was de lobby wel erg leeg. Te leeg om te beginnen zelfs...
Tot slot zitten er nog twee extra characters bij en een Rebirth optie die vergelijkbaar is met de Prestige mode van Modern Warfare (je bent level 50 en kunt hélemaal opnieuw beginnen, waarvoor je in ruil een maskertje krijgt). Gevulde koek dus!

CONTENTWAARDE:
Alleen de echte hardcore BioShock 2 multiplayerfanaat moet overwegen deze twee DLC's aan te schaffen. Sommige shit zal je namelijk niet eens tegenkomen als je minder dan twintig potjes per dag speelt. Maar ben je zo'n hardcore dude, dan is het lekkere DLC voor een fluffy prijsje.

DRAGON AGE 4

DARKSPAWN CHRONICLES - 400 PUNTEN OF €4,99
Meteen na de release van Dragon Age regende het al DLC voor deze RPG-topper, en na Awakening (wat eigenlijk bijna als een volledige game beschouwd kan worden) blijft BioWare content spammen. In Darkspawn Chronicles neem je de gedaante aan van een Hurlock Vanguard en ga je, vergezeld door al het gespuis van Genlocks tot en met Ogres, de hoofdstad Denerim binnenvallen. Je kunt het zien als een alternatief einde. Wel grappig, niet uitgebreid en zeker niet onmisbaar.





LELIANA'S SONG - 560 PUNTEN OF €6,99
Leliana, de cutey-pie bard uit Dragon Age, heeft een roerig verleden dat uitvoerig uit de doeken wordt gedaan in Leliana's Song. Het meest opvallende aan dit korte, leuke avontuurtje is de gloednieuwe muziek die vrolijk en schattig is, wat in grappig contrast staat met het redelijk zwarte humor sausje. Het is al met al een aardig verhaaltje, dat helaas een beetje met een sisser afloopt.

CONTENTWAARDE:
Beide geinige pakketjes, maar niet veel leuker dan de gemiddelde extra's op je Lord of the Rings boxset. Ook een beetje jammer dat het losstaat van het échte avontuur van Dragon Age, want tegen nog een paar extra quests in de bulk van de game hadden we geen nee gezegd.

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LECHUCK'S REVENGE 3

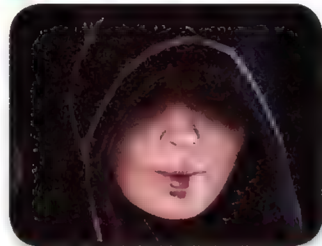
REMASTERED VERSION - 800 PUNTEN OF €9,99 OF OP iPHONE €5,99
Net als bij de eerste remake van Monkey Island betekent ook deze Special Edition van Monkey Island 2 niets meer en niets minder dan dat een hele nieuwe generatie gamers het epische, meest hilarische maar ook meest lastige deel in de Monkey Island reeks opnieuw kan beleven.
Leuk is dat je ook nu weer op een switch knopje kunt drukken om te wisselen tussen de graphics van toen en de huidige, opgepoetste look. Hetzelfde geldt voor de muziek en de geluidseffecten. Aardige extra is voorts het grappige commentaar van developers Ron Gilbert, Tim Schafer en Dave Grossman.



CONTENTWAARDE:
Deze scherp geprijsde remake is een must have voor iedereen die ook maar een sprankje humor in zijn lijf heeft zitten.

MASS EFFECT 2 2

KASUMI: STOLEN MEMORY - 560 PUNTEN OF €6,99
Dat de extra content van groepsgenoot Kasumi Goto even duur is als het riante pakketje Overlord, is onbegrijpelijk. Kasumi is een diefje waarmee je, net zoals Zaeed, geen 'echte' gesprekken kunt hebben en waar enkel een (vermakelijk maar kort) missietje bij wordt geleverd, een extra gun en een vrijetijdsoufitje voor je Shepard.





OVERLORD - 560 PUNTEN OF €6,99
Met Overlord krijg je een uitgebreide, verhaalgedreven questlijn en het nieuwe jump-, boost- en knalvoertuigje de Hammerhead, plus bijhorende vermakelijke sidequests. Dankzij de Hammerhead-gameplay is het een afwisselend geheel en op de Insanity-moeilijkheidsgraad goed voor een uurtje of vier plezier.

CONTENTWAARDE:
Met beide pakketjes krijgt ME2 een zeer prettige content-injectie, maar moet je tussen beide kiezen, ga dan voor Overlord, want dit is misschien wel het vetste stukje (singleplayer) game-uitbreiding van het jaar.

DEATHSPANK 1

1200 PUNTEN OF €14,99
DeathSpank komt van de kleine studio Hothead Games met aan het hoofd niemand minder dan Ron Gilbert, de bedenker en grote man achter de Monkey Island serie. Die LucasArts adventure invloeden zie je heel duidelijk terug in de humor en de grafische stijl van DeathSpank.
De game zou je kunnen omschrijven als een combinatie van Monkey Island en Diablo waarbij de 3D personages door prachtige, felgekleurde en bij vlagen absurde 3D omgevingen lopen. Het dialoogsysteem doet denken aan de oude Monkey Island games waarbij je simpelweg alle mogelijke vragen en antwoorden wilt aanklikken omdat ze zo verdraaid funny zijn.



CONTENTWAARDE:
Het spel begint als een simpele hack & slash beuker, maar ontpopt zich als een aangenaam complex avontuur vol chain attacks, super moves, combo's runestone attacks en dikke magie. Daarbij is deze game Loot Heaven! DeathSpank duurt ongeveer negen uur, meer dan behoorlijk dus voor een DL only game!

IPAD

Sinds kort ben ik niet alleen uitgerust met een iPod (voor de muziek) een iPhone (om mee te bellen) en heb ik ook een iPad aan mijn verzameling toegevoegd. Tja, je bent Apple fanboy of je bent het niet. Die iPad gebruik ik om effe snel mijn Tweets thuis te checken of mijn Facebook pagina te updaten, maar ook om kranten te lezen én Marvel comics, want dat ziet er toch wel adembenemend uit.
Naast dit alles speel ik er uiteraard (hoe kan het ook anders) spelletjes op, en ook dat ziet er verdomd mooi en lekker uit. Met name Plants vs Zombies is fantastisch maar ook Flight Control is er eentje om niet te versmaden. Je begrijpt dat ik de komende weken heel wat speeluurtjes door zal brengen op mijn nieuwe gadget.
Toch verlies ik de écht belangrijke games niet uit het oog, hoor. Kom zeg, zo'n iPad is leuk maar Mafia II gaat natuurlijk van A tot Z en weer terug uitgespeeld worden. Die shit is zó VET, daar kan, hoe tof ook, geen iPad spelletje tegenop!





VAKANTIE

Op het moment dat ik dit schrijf, duurt het nog zo'n 72 uur, 15 minuten en 32 seconden voor ik vakantie heb. Nee, da's onzin natuurlijk; zo lijkt het alsof ik de dagen aftel, en dat is echt niet zo. Daarvoor is het maken van de PU gewoon te leuk.
Toch ben ik wel effe toe aan een paar weken vrij. Alleen al het idéé dat je niks meer hoeft te doen, geeft al een relaxed gevoel. Ik neem dan ook expres geen laptop mee, zodat ik ook niet in de verleiding kan komen om iets te gaan checken wat met werk te maken heeft. Thuis zit je in je "vrije" weekend toch altijd weer pagina's te corrigeren of nog effe een artikeltje te doen dat plotseling is binnengekomen, maar nu ga ik drie weken niks anders doen dan lezen in het zonnetje. Oké, er moeten van moeder de vrouw natuurlijk wel de nodige "beeldschone dorpjes, schattige marktjes en prachtige kasteeltjes" bezocht worden, maar daar slaan we ons wel doorheen.
O ja, vanzelfsprekend gaan er niet alleen boeken mee maar ook de iPod, en da's niet alleen voor de muziek, want zeker weten dat ik met Flight Control m'n record van vorig jaar zomer ga verbeteren!







TOPSCORE



DRAGON QUEST IX

"JE WORDT MEEGESLEURD IN EEN TWEEDE LEVEN OM NOOIT MEER TE VERGETEN."

DE GAME VOOR IEDEREEN



EVERYBODY'S TENNIS

"OERSIMPEL EN TOCH DIEP GENOEG OM JE ER UREN IN TE KUNNEN VERLIEZEN."

GAME DIE GEEN PUNT MAAKT



ALL POINTS BULLETIN

"DE GAME ZAKT OP VEEL PUNTEN DOOR HET IJS."

WERELDSCHUDDENDE GAME



TILT TO LIVE

"OP HET MOMENT DAT JE DE GAME OPSTART, HEB JE OFFICIEEL GEEN LEVEN MEER."

CRACKD

Wouter heeft niets tegen sequels. Sterker nog, veel van zijn favoriete games en films zijn tweede delen uit een reeks, zoals Spider-Man 2, Halo 2, Terminator 2, Aliens, en Mass Effect 2. Helaas hebben sommige ontwikkelaars en filmmakers de gouden sequelregel ('make it better, faster and stronger') niet goed op hun voorhoofd gebrandmerkt, waardoor KotOR 2, Highlander 2, Metal Gear Solid 2 en Starship Troopers 2 fans van de betreffende franchises een natte klap in de nek gaven. Zal Crackdown 2 een vochtige nekslag of een natte droom worden?


Dat krijg je als de helikopter met nieuwe Feyenoord-spelers per ongeluk bij de Arena landt.

Omdat Realtime Worlds het geniale idee had een GTA MMO te maken (zie elders in deze PU), besloten ze hun Crackdown engine maar aan Ruffian Games door te geven. Twee slechte beslissingen als je het mij vraagt, want niet alleen APB valt vies tegen, ook ben ik ervan overtuigd dat de ontwikkelaar van het originele Crackdown een veul beter vervolg had kunnen maken.
Ruffian heeft namelijk een groot deel van hun ontwikkeltijd gebruikt om de engine te doorgronden, wat natuurlijk logisch is, maar hierdoor bleef er voor hen minder ruimte over om elementen toe te voegen aan de bestaande basis en de hele handel een injectie bruutheid te geven. Crackdown was in principe de ideale game om in een vervolg uit te bouwen tot de vetste zandbaktitel ooit door mensenogen aanschouwd, maar in plaats daarvan krijgen we dit...

MEER AGENTEN, MEER FUN

Crackdown 2 kan met maximaal vier man online co-op gespeeld worden en dat levert zeker wel matenlol op. Er zijn wat speciale orbs te verzamelen, een hoop achievements zijn gericht op buddy-gameplay en anders ga je effe met z'n vieren chaos schoppen in een Battle Bus. Daarnaast zijn er vier multiplayer modes (deathmatch en CTF variaties), die geen van allen iets nieuws of wereldschokkends te bieden hebben, maar natuurlijk niet konden ontbreken.

OUT COME THE FREAKS

Crackdown schoof je in de soepele laarzen van een superagent die je aan de hand van vijf verschillende skills (rijden, schieten, explosieven, kracht en wendbaarheid) diende te transformeren tot een überagent to the max. Dit omdat je op verschillende eilanden van de fictieve stad Pacific City kopstukken van drie criminele organisaties moest uitschakelen en deze bad guys werden steeds talrijker en zwaarder bewapend.
In deel 2 is dit bijna allemaal nog hetzelfde, behalve dan dat de drie GTA 2-achtige facties zijn vervangen door twee minder tot de verbeelding sprekende: Freaks (lees zombies) en The Cell (lees mensen). Daar komt bij dat er een dag- en nachtcyclus is toegevoegd (zombies komen 's nachts naar buiten), dat je niet langer criminele bazen hoeft uit te schakelen, maar 'tactische' locaties moet veroveren om The Cell uit te schakelen, beacons dient te veroveren om de zombies tot gruis te reduceren en dat je kunt zweven als je agility skill (wendbaarheid) het maximale level heeft bereikt.
Dat zijn alle noemenswaardige veranderingen die vanuit een bepaalde hoek nog als positief beschouwd kunnen worden, maar ik vind geen van allen boeiend genoeg om Crackdown 2 een volwaardig vervolg te noemen.

> "WEINIG MEER DAN EEN WANGKUSJE VAN YOLANTHE."

Dat de ene keer de straten van Pacific City vol staan met zombies en het volgende moment niet, maakt de game namelijk nauwelijks spannender of uitdagender. Het zweven is geinig, maar verandert geen fuck aan hoe je de game zult spelen, helemaal omdat je deze skill pas verdomd laat zult krijgen. De spelopzet is misschien iets complexer geworden, maar om een of andere reden vond ik het eerdere idee meer karakter, meer panache hebben, waarschijnlijk dankzij de eindbazen. Nu ben je meer dan ooit hotspots aan het afwerken als een nomadische crackhoer.



SEQUEL FIXEN 1.1

Was er een boeiend verhaal in Crackdown 2 gestopt, een paar toevoegingen zoals een extra skill, meer nieuwe sidequests, gewoon wat meer extra wapens en


Je kunt zeggen wat je wilt, maar ze hebben wel mooie boos kijkende wagens gemaakt.



OWN 2

WOUTER VINDT HET TWEE KEER NIKS

vehikels en speelde het zich in een verse stad af, dan was ik zo blij geweest met deze game als Maarten die een kusje krijgt van Wesley Sneijder.
Maar nu voelt het meer als een 1.5 game, zoals Halo: ODST, Assassin's Creed: Brotherhood of Fallout: New Vegas, die toch gepresenteerd wordt als een volwaardig deel 2. Het is nog steeds verslavend om op zoek te gaan naar de groene orbs, het schieten gaat nog steeds lekker en er zijn een paar leuke achievements te behalen, maar aan de andere kant is het klimmen op gebouwen bij vlagen nog even frustrerend als in deel 1, zijn er ruwweg coole details uitgesloopt (zie kader), kom je af en toe vervelende bugs tegen, is de A.I. even achterlijk als Frans Bauer, lijken de graphics regelmatig dwars doormidden te scheuren en is de slowdown bij vlagen pijnlijk.
Nooit had ik het idee dat de game er écht beter op was geworden.

YANKS

Amerikanen zijn gemaakt voor sequels; per slot van rekening is dingen opblazen en overdrijven de specialiteit van elke Verenigde Stater. Crackdown is met z'n voortdurend blatende commentator in het bezit van een overdreven trailerstem en het platte, plotloze vermaak eveneens zo Yanks als maar kan en toch krijgen we een nauwelijks opgepompt vervolg.
Waar zijn de grotere explosies, de dikkere tieten, de brutere stunts en vettere hamburgers? Nergens te vinden, en ik durf zelfs te stellen dat je beter de voorganger kunt spelen dan deze, want daarin heb je tenminste nog morphende wagens... WAAR DE HEL ZIJN DE MORPHENDE WAGENS, RUFFIAN!?



Tja, zo'n game kan nooit veel wezen, als de spanning van de banden moet komen...





NO MORPHO

In Crackdown had je de keuze uit verschillende agenten wiens outfits allemaal op andere wijze veranderden naarmate je skills omhoog gingen. Die verschillen gaven me een lichte 'cool gedaan'-siddering in m'n ruggengraat. Maar helaas, in deel 2 zien alle vier de agenten er precies hetzelfde uit en veranderen ze op dezelfde wijze. Ze hebben misschien andere hoofden en etniciteiten, maar zodra je Agility skill 1 haalt, krijg je een helmpie op je harses dus maakt het geen fuck meer uit welk kleurtje je knar heeft.
De grootste teleurstelling was voor mij wel het feit dat er geen morphende Agency-vehikels meer in Crackdown zitten! In deel 1 veranderde je auto naarmate je driving skill omhoog ging en als je er op het maximale level instapte, veranderde het ding als een soort Transformer stap voor stap in een vijftien keer zo brute wagen (zie screen).
Had dit ontzettend vette detail wederom in dit deel gezeten, dan had ik het cijfer met plezier een stukkie omhoog gesmeten, maar helaas; Ruffian weet blijkbaar niet dat de kracht van een freeroamer, hoe groots ook, merendeels in de details zit, iets waar GTA wel het onomstotelijke bewijs van is.

CONCLUSIE

Crackdown 2 is minder boeiend dan z'n voorganger. De zombies en de 4 speler co-op rechtvaardigen wat mij betreft geen sequel en het feit dat er technisch nauwelijks vooruitgang is geboekt, er mooie details verloren zijn gegaan en de wijze waarop je de game doorloopt nauwelijks interessanter is geworden, is onvergeeflijk. Het is uiteindelijk weinig meer dan een wangkusje van Yolanthe: zeker niet onaangenaam maar evenmin iets om een dikke boner van te krijgen.



WOUTER

SCORE **64**

Na een uurtje of veertien waren all m'n skills op level 5, had ik de zombies opgeruimd en alle tactische locaties van The Cell ingenomen. Maar er blijven dan nog heel wat road- en roof races, jumps, orbs en achievements over... in een stad zonder vijanden. Ik ga niet verder spelen, maar in theorie valt er nog wel dik vier uur in te stouwen, helemaal als je alle co-op achievements en orbs zou willen halen.

CRACKDOWN 2
XBOX 360
RUFFIAN GAMES / MICROSOFT
1 - 16 SPELERS ONLINE
OUT NOW

18





DRAGON
SENTINELS OF THE STARRY SKIES

Deze review is geschreven door Jurjen Tiersma, 40 jaar, uit Assen. Zijn beroep is iets met videogames en er over schrijven. Hij houdt van alles wat speels en interactief is, maar zijn liefde betreft vooral avontuurlijke spellen als Dragon Quest IX.

Wie ben jij? Mensen beantwoorden die vraag doorgaans door hun naam te noemen. Als het de bedoeling is wat meer te vertellen, worden daaraan nog leeftijd, woonplaats en beroep toegevoegd. Samengevoegd vormen die antwoorden dus de mens die je bent. Één identiteit per mens. Best saai eigenlijk.
Want ook al heb ik als videogamebespreker best een leuk beroep, ik ben dus geen directeur van een groot bedrijf met secretaresses in bruine mantelpakjes. En ook geen straaljagerpiloot of een ruig levende rockgitarist. Gelukkig staan fantasie en videogames het mensen toe ook andere rollen aan te nemen.



MINSTREEL

Wie je in Dragon Quest IX bent, kun je tot op zekere hoogte zelf bepalen. Je begint het spel bijvoorbeeld door te kiezen of je een jongen of meisje wilt zijn. En door het uiterlijk van je personage samen te stellen.
Wat je aanvankelijk niet kunt kiezen is je beroep. Je begint dus altijd als minstreel, een middeleeuws zanger. Niet echt de heldhaftige rol die je een Role Playing Game lang wilt dragen.
Volgens mij hebben de makers van Dragon Quest je expres een beetje een nichterige beginnersrol toegewezen. Zo heb je des te meer motivatie om Alltrades Abbey te bereiken, waar je je beroep kunt wijzigen.

GEKOZEN BEROEPEN

In Alltrades Abbey verander ik mijn minstreel van level 14 in een krijger, die weer op level 1 moet beginnen. Zijn eigenschappen en mogelijkheden om wapens te gebruiken veranderen mee. En daar ging het me om.
Ik word het hele avontuur op de voet gevolgd door drie bondgenoten.



"NA ZEVENTIG UUR BLEEF IK ALS EEN ANDER MENS ACHTER."

De tweede krijger en vechtkunstenaar laat ik voorlopig ongemoeid (de tweede krijger zal later nog een dief worden), de tovenaar verander ik in een priester.
Die priester heb ik nodig vanwege zijn genezende gaven. En zo heeft elk beroep een kwaliteit om een personage nuttig te maken tijdens de gevechten. De gekozen beroepen zijn uitgangspunten om zo sterk en nuttig mogelijke personages te kweken.
Hoe maak je een personage sterker? Door turn-based gevechten te winnen. Daarmee verdien je ervaringspunten die je personage in level laten stijgen, en geld waarmee je steeds sterkere wapens en pantsers aan kunt schaffen.



Na z'n carrière als drakendoder, zou Alex zich specialiseren in beleggingsadvies.

BIG & BIGGER IN JAPAN

Dragon Quest mag in Europa dan een obscuur spelletje zijn, in Japan is het een van de grootste en populairste spellenreeksen ooit. Daar zijn dan ook al ruim vier miljoen exemplaren van Dragon Quest IX verkocht. De populariteit van het spel in grote Japanse steden als Tokyo en Kyoto wordt flink aangewakkerd door de Tag mode, die het mogelijk maakt dat elkaar passerende systemen (bijvoorbeeld van mensen in de tram of in een winkel) informatie en schatkaarten uitwisselen. Met meer dan 117 miljoen van dit soort anonieme contacten, veroverde Dragon Quest IX in maart 2010 zelfs een plaatsje in het Guiness Book of Records, terwijl in de elektronicawijk Akihabara een werkelijke versie van Patty's kroeg is geopend waar Dragon Quest-spelende Japanners elkaar kunnen ontmoeten.
Jammer dat de serie bij ons zoveel minder populair is; de kans dat je in Amsterdam een mooie schatkaart opduikelt door met je DS in Tag mode over het Centraal Station te lopen, is helaas te verwaarlozen.



QUEST IX

JURJEN BELEEFT VERHALEN

POWER UNLIMITED GOLD

Dit alles is natuurlijk standaardkost in een RPG, zeker in eentje met het onbuigzame karakter van een Dragon Quest. Maar ik wilde het toch even genoemd hebben.
En er zijn wel wat subtiele dingetjes toegevoegd die het allemaal toch weer wat anders maken. Zoals de extra punten die je aan wapencategorieën kunt toewijzen om het gebruik van die wapens effectiever te maken.
Het mooie van deze Dragon Quest is dat daarbij niets aan het zicht wordt onttrokken.

KLAUWEN

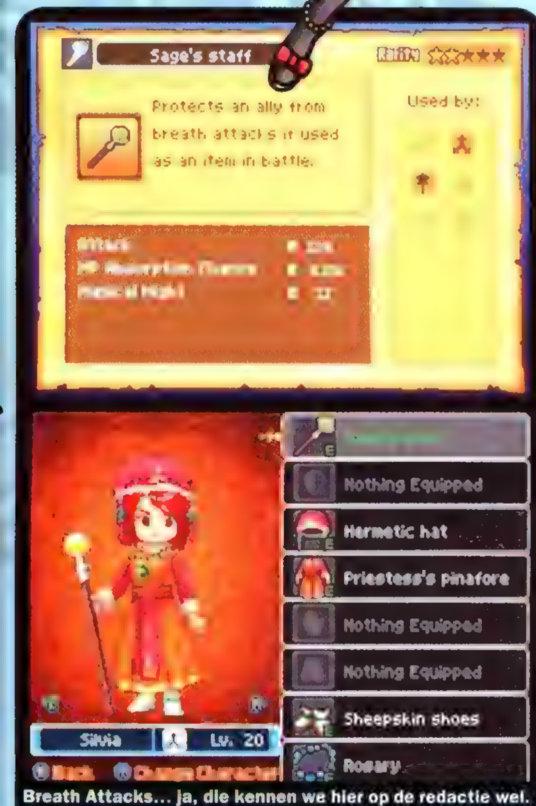
Anders dan in vorige Dragon Quests zie je je vijanden daadwerkelijk lopen op de kaart en in kerkers. Na een bedoelde of onbedoelde botsing volgt een gevecht waarin elk gekozen commando tot uitdrukking komt in een vloeiende animatie.
Zo zie ik mijn vechtkunstenaar Rifka haar klauwen gebruiken als een krabbende kat om een grote trol vijf keer te raken. Die klauwen had ik voor haar gekocht, net als de haarband die ze draagt en haar wendbaarheid vergroot. Er zijn honderden wapens en duizenden kledingstukken om je personages mee aan te kleden, en alles is altijd en overal zichtbaar.
Het is prachtig om je personages in hun rol te zien groeien. Steeds sterker worden ze, steeds mooier. Ze zijn niet toevallig zo geworden, ze worden wat jij van ze maakt.
En jij als speler? Blijf jij hetzelfde, terwijl je de personages voor je ogen hun talenten ziet ontplooien? Nou, misschien dat dit spel jou ook wel een beetje verandert. Je bent een engel die zijn vleugels heeft verloren, en mensen moet helpen om hun levens te verbeteren en je goddelijke status stap voor stap terug te veroveren.
Het spel vertelt sprookjes, natuurlijk. Maar het houdt je ook een spiegel voor.

TROTS EN ANGST

Je treft op een gegeven moment een vervelende, bijzonder arrogante, Cleopatra-achtige prinses. Uiteindelijk bleek ze diep in haar hart alleen maar bang dat anderen haar in de steek zullen laten, nadat haar ouders plotseling waren overleden. Ze staat symbool voor een terugkerend thema in de vele verhalen die Dragon Quest IX je laat beleven. Namelijk hoe trots en angst mensen ervan weerhoudt zich met elkaar te verbinden. En hoe mensen dit vaak pas ontdekken als het te laat is.
De demonen in dit spel heten trots, stoerheid, onbegrip, hoogmoed en zelfzucht. Ze verkleden zich als draken en monsters, en jij gaat ze te lijf, alleen of met je vrienden.

DE VERHALEN

Mensen die proberen uit te leggen wat er zo goed is aan deze Dragon Quest verliezen zich gemakkelijk in details als de fraaie graphics, de uitgebreide multiplayer mogelijkheden en het diepgaande beroepensysteem. Maar daar gaat het allemaal niet om. Het gaat om de verhalen.
Zonder verhalen is niets verbonden en alles zinloos.
De verhalen in Dragon Quest IX worden je niet verteld of opgelegd. Je raakt erin verzeild. Je raakt erbij betrokken.
Je wilt helpen.
Het zijn verhalen waar je terloops op stuit, die je langzaam maar zeker onder de huid gaan zitten, die je voltooid wilt zien.
Na zeventig uur Dragon Quest IX bleef ik als een ander mens achter.



Breath Attacks... ja, die kennen we hier op de redactie wel.



Het aantal vermiste kinderen nam drastisch toe nadat de Efteling z'n Holle Bolle Gijs-model had geupgrade.

CONCLUSIE

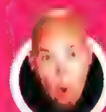
[illegible] Het resultaat is aan de oppervlakte niet baanbrekend maar wel consistent hoog van kwaliteit. [illegible]

JAN

SCORE 93

Reken op zo'n 60 tot 300 uur. Er valt na het voltooien van het hoofdavontuur namelijk nog ongelooflijk veel te doen en te beleven.

DRAGON QUEST IX: SENTINELS OF THE STARRY SKIES
DS
LEVEL-5 / SQUARE ENIX / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW





CHECK DIT E



★ SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN EN ONTVANG STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II THUIS ★

N WORD LID!



+



PU-ABO
+ PC-, PS3- OF XBOX 360 -VERSIE
€43,50*

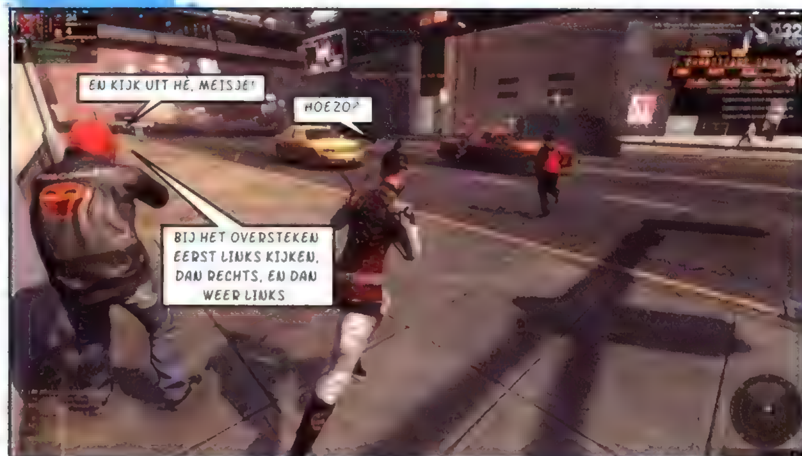
WORD NU LID EN ONTVANG
12 X PU +
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II.
OF GEEF EEN ABONNEMENT CADEAU
EN ONTVANG ZELF
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II.
SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN

 * WIJ BEREKENEN €2,30 BEZORGKOSTEN 

ALL POINTS BULLETIN

Met de bèta van All Points Bulletin, beter bekend als APB, had Jan zich nog best vermaakt. Maar de definitieve game zou toch wel wat meer te bieden hebben? Toch?

JAN IS OP ALLE PUNTEN TELEURGESTELD





Je zal maar David Jones heten en de oorspronkelijke bedenker van GTA zijn. Alles wat je daarna doet, wordt met die game vergeleken en natuurlijk is het in principe altijd minder. Ook All Points Bulletin werd van meet af aan neergezet als Grand Theft Auto Online, en die vergelijking kan de game simpelweg niet waarmaken. De humor van GTA schittert door afwezigheid, de stad San Pedro waar de MMO actie plaatsvindt, is behoorlijk ongeïnspireerd en de actie is te beperkt om te beklijven.
Dit alles wil overigens niet zeggen dat APB geen leuke momenten kent. Integendeel; aanvankelijk is het eigenlijk best een aardig spel, ware het niet dat je er heel snel op uitgekeken bent. Als aanvullende online mode op een sandbox game met een verhalende singleplayer had het prima kunnen bestaan, maar als op zichzelf staande game zakt het op veel punten door het ijs.

TWEE DISTRICTEN MAAR?

Wel positief is de customization. Je kunt je personage, of je nu een Criminal of een Enforcer bent, tot in detail aanpassen. Haarstijl, tatoeages, kleur truitje, je wagens, de wapens, muziek componeren, graffiti tags bedenken, logo's op je kleding… het kan niet op.
Als je een personage hebt aangemaakt, kun je echter slechts los gaan in twee districten. Waar ik dacht dat die twee districten uit de bèta slechts een voorproefje waren, blijkt dit (voorlopig) het hele spel, en dat valt toch wel behoorlijk tegen.
In het Financial District draait alles om bommen planten dan wel onschadelijk maken, of graffiti spuiten dan wel opruimen… en dat is behoorlijk boring. Het Waterfront District biedt meer fun voor beide partijen; hier draait het om shootouts, wilde achtervolgingen, nog meer shootouts en nog wildere car chases.

LUKRAAK

Grootste probleem met APB is de besturing tijdens genoemde shootouts en achtervolgingen. Nu voelen auto's bij GTA games sowieso altijd wat raar, maar hier is het echt van zwabberenstein, en dat zit uiteindelijk de gameplay in weg. Bij de shootouts is het vooral het richten vanuit derde persoon dat lastig werkt en een beetje lukraak lijkt te gaan. Neem daarbij het gegeven dat de opdrachten wel heel veel op elkaar lijken en de game grafisch ondermaats is, en je houdt weinig over.

LOGISCH, TOCH?

APB is opvallend stilletjes in de markt gezet door uitgever Electronic Arts en het heeft er alle schijn van dat men zoiets had van 'we zien het wel'. De score in Edge (7) geeft aan dat ik gelijk heb. Edge en ik zijn het namelijk vrijwel nooit met elkaar eens: geef ik een game een 80 of 90, geeft Edge de game een onvoldoende. Dus als Edge APB een aanrader vindt (ze zijn altijd rete streng), klopt het helemaal met mijn conclusie dat de game een dikke onvoldoende verdient. Dat zou zelfs Johan Cruijff logisch hebben gevonden.

"ER IS ECHT NOG VEEL TE VEEL MIS MET DEZE GAME."




Audities voor 'So You Wanna Be A Gangster' in volle gang.

REDMIDDEL?

Een paar dagen na de release van APB trad Neil Castle, tester bij Realtime Worlds, al naar buiten om aan te geven dat er binnenkort een hele sloot verbeteringen aan zit te komen. Wellicht zijn sommige daarvan inmiddels al doorgevoerd, maar ik ben bang dat het allemaal een beetje mosterd na de maaltijd is. Als de game (nog) niet goed genoeg was, waarom dan uitbrengen? Waarom niet nog een paar maanden extra gepakt?
Hoe dan ook; hoog op het lijstje met prioriteiten van punten die aangepakt moe(s)ten worden, staan bij mij: valsspelers/cheaters, de shootouts (zowel in balans als qua feel) en de besturing van de voertuigen.

CONCLUSIE

APB was leuk in de bèta maar had daar nog een paar maanden langer in moeten vertoeven want er is echt nog veel te veel mis met deze game in z'n huidige staat. Jammer. David Jones verdient beter.

JAN

SCORE **49**

Misschien dat ik de game na wat updates nog een kans geef, maar deze versie had ik na een paar uur wel gehad.

APB
PC
REALTIME WORLDS / EA
MMO
OUT NOW

18

SNIPER: GHOST WARRIOR

De shooter is vermoedelijk het populairste genre hier op de redactie, en het is dan ook iedere keer weer knokken geblazen wanneer er een zo'n schietgame binnenkomt. Ditmaal zat Jeroen als een ware scherpschutter urenlang verborgen tussen de kamerplanten te wachten op de postbode. En voor de goede man het besefte, had de Zaankanter hem Sniper: Ghost Warrior afhandig gemaakt.

JEROEN ZIT IN DE BOSJES


Na z'n diensttijd zou hij een carrière beginnen als paparazzi fotograaf.

Als je een game maakt met als titel Sniper, dan mag je er toch vanuit gaan dat jij als speler in de huid kruipt van een scherpschutter, dat je verscholen in de bosjes ligt te wachten op je prooi. Dat dacht ik dus ook...
Maar wat je krijgt, is hele andere koek. Namelijk een vrijwel onspeelbare shooter gemaakt door mensen die kennelijk nog nooit van Call of Duty, Battlefield of MAG gehoord hebben. Terwijl het zo mooi had kunnen zijn!

HEERLIJK... JANKEN

Eigenlijk is de eerste missie van de game nog de beste. Je sluipt wat door de jungle, langs patrouillerende soldaten om uiteindelijk via een grapple op je positie aan te komen. Vanaf die plek kun je zonder al te veel moeite en met het nodige geduld de op wacht staande militairen uitschakelen. Eén voor één jaag je een kogel door hun koppies.
Dat werkt heel tof, je mikt en in je vizier verschijnt na verloop van tijd een point of impact. Dat is dan het punt waar de kogel terecht zal komen, rekening houdend met wind en zwaartekracht. Druk je daarna R3 in dan vertraagt de tijd een beetje waardoor je heel secuur kunt afdrukken. Vervolgens zie je dat een bulletcam je afgevuurde kogel volgt die in slow motion het hoofd van de vijandelijke soldaat doorboort.
Dat gevoel is tof. Dat onoverwinnelijke, dat besef dat je tegenstanders afknalt die geen idee hebben waar de kogels vandaan komen. Heerlijk... tot je op het punt komt dat je je post moet verlaten, dan valt de game toch een partij tégen! Om te janken gewoon.

BETERE SPOTS

Iedereen die wèl lekker wil gaan snipen, raad ik aan om Battlefield Bad Company 2 online te spelen. Het kost een beetje springwerk en wat gesprint door gebieden waar je eigenlijk niet mag komen, maar dan vind je ook meerdere heerlijke spots om je scherpschutters kwaliteiten uit te leven.

"DE GAME STAAT BOL VAN SLECHT PROGRAMMEERWERK."

SLECHT PROGRAMMEERWERK

Als je je positie verlaat, zullen je tegenstanders je altijd eerder in de gaten hebben dan jij hen; zelfs wanneer je door het hoge gras tijgert blijken ze je van ver al te kunnen zien. Wanneer je denkt dat ze een andere kant op kijken en in de verkeerde richting schieten, heb je het mis. Want deze supersoldaten kunnen je gewoon raken zonder dat ze de loop van hun geweer op jou gericht hebben!
Maar er is meer mis met deze game. De missies die je speelt hebben vrij weinig met snipen te maken; je loopt meer door de jungle vijanden af te knallen dan dat je stiletjes tegenstanders probeert te omzeilen of je teamleden assisteert door de dreiging stiekem uit te schakelen. Je zou bijna een M16 met je meenemen om als een ware Rambo door de jungle heen te knallen.
Verder zijn er de waypoints waar je letterlijk overheen moet lopen om ze te activeren, draag je een grapple hook met je mee die je haast niet gebruikt en zijn er vijanden die compleet onverwacht in beeld verschijnen en je onder vuur te nemen. En dan heb ik 't nog niet eens over al die trappen waar je vanaf glijdt of stenen waar je achter blijft haken... De game staat bol van slecht programmeerwerk en dan kunnen die slowmo headshots nog zo tof zijn, het kan de complete ervaring niet redden.


Snipen vanaf een paar meter afstand heeft weinig met het echte werk te maken; het is als neuken met een dichtgeknoopte jas aan.


De mensen van het boorplatform vonden de moord op een van hun medewerkers niet eens het ergste. Ze waren vooral overstuur vanwege het feit dat er allemaal bloed in het schone water was terechtgekomen!



CONCLUSIE

Pik 'm hoogstens op als ie straks voor tien euro in de budgetbak ligt.

JEROEN

SCORE 20

Een weekendje doorschieten en je kunt hem als onderzetter gebruiken.

SNIPER GHOST WARRIOR
XBOX 360 / PS3
CITY INTERACTIVE / NAMCO BANDAI
1 - 16 SPELER
OUT NOW





EVERYBODY'S TENNIS

Jeroen is een rare kwast. De ene keer zit ie zo diep in Demon's Souls dat zelfs zijn vriendin hem niet kan vinden en het andere moment speelt hij urenlang oersimpele spelletjes op zijn PSP. Everybody's Tennis valt duidelijk in die laatste categorie.

JEROEN SLAAT EEN BALLETJE

Het is grappig om te zien dat werkelijk alles in de wereld van Everybody's Tennis om de edele tennissport draait. Uitgebluste acteurs, verwende rijkeluiskinderen, highschool cheerleaders... ze hebben allemaal één ding gemeen: ze zijn atuk voor stuk gek van tennis.
Meningsverschillen en conflicten worden dan ook niet uitgesproken maar middels een potje tennis 'uitgevochten'. Het is vreemd, maar toch maakt dit flinterdunne verhaallijntje, waarin jij als speler de wereld over reist, het spelen van de vele wedstrijdjes een stuk grappiger.

KINDERLIJK EENVOUDIG

De game zelf draait natuurlijk om tennis, heel veel potjes tennis. Dat zou op den duur een beetje kunnen gaan vervelen, maar de mensen achter de succesvolle Everybody's Golf serie weten heel goed hoe je een dergelijke game boeiend moet houden.
Allereerst is er de toegankelijke manier van spelen. Ja, je hebt echte tennisregels en het draait inderdaad nog steeds om forehand, backhand, slice, topspin, dropshots en volleys maar het werkt allemaal kinderlijk eenvoudig.

"EEN SPELLETJE DAT JE NIET ZO SNEL WEG ZULT LEGGEN."

HELGHAST

In Everybody's Tennis draait het voor een belangrijk deel om het vrijspelen van nieuwe attributen voor je tennisspelers, zoals petjes, hoedjes, pakjes, rackets, rugtassen en ga zo maar door. Daarnaast kun je ook nog een paar geheime personages vrijspelen waaronder een hele speciale, te weten de Helghast.
Deze badguy uit Killzone zul je in een duel moeten verslaan waarna hij zich bij je aansluit. Deze trooper heeft een aardige topspin en een goede flatservice, maar is dan weer wat minder in het smashen en het nemen van opspringende ballen. Wel heeft hij de tofste oneliners van alle personages: er gaat niets boven 'headshot' schreeuwen wanneer je een winner slaat!

Met symbooltjes als een schildpad en een konijn, laat de game weten wanneer je te langzaam of te snel bent geweest met je slag en een getal geeft daarbij aan in welke mate je te snel of te traag je hebt gehandeld. Je begrijpt dat je op deze manier heel gemakkelijk de principes van dit tennisspelletje onder de knie krijgt.

Natuurlijk moet je de game niet 24/7 gaan spelen want dan kunnen de potjes je op een gegeven moment de neusgaten uit, met name de zwakkere tegenstanders veeg je wel heel erg makkelijk van de baan.
Toch leg ik m'n PSP nog niet weg want ik móet met mijn schildpad-kikkerhoofd-bezemsteel-ooglap speler echt nog wat keiharde aces slaan.


Als je denkt dat tennis, honkbal is dan ben je een enorme knuppel.


Wat is de overeenkomst tussen tennis en skateboarden? Tony Hawk-Eye.


Ik was gisteren nog bij een internationaal toernooi waar m'n zoon speelde. Vind je het gek dat ik effe moeite heb om grappige bijschriften bij tennisplaatjes te maken...

KONIJNENPAK MET RUGTAS EN SNOR

Niet alleen de eenvoudige opzet van de gameplay zorgt ervoor dat je blijft spelen, ook het unlocken van heel veel shit nodigt daartoe uit. En geef toe: jij wilde toch ook altijd al eens in een konijnenpak met een rugtas en een snor een tenniswedstrijdje spelen?
Maar er is natuurlijk meer. Zo zijn er kledingstukken te scoren die je stats beïnvloeden waardoor je met de juiste combinaties een best wel goed uitgebalanceerd personage kunt kleden. Tel daar bij op dat hoe vaker je met een personage speelt, hoe beter hij wordt en je hebt waarschijnlijk wel in de gaten dat je met Everybody's Tennis een spelletje in je PSP hebt gestoken dat je niet zo snel weg zult leggen.

CONCLUSIE

Everybody's Tennis is oersimpel en toch diep genoeg om je er uren in te kunnen verliezen.


JEROEN

SCORE 80

Een weekje rustig door tennissen en je hebt alles gezien.

EVERYBODY'S TENNIS
PSP
CLAP HANZ / SCEB
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



GIANA SISTERS



JURJEN SPRINGT OLDSCHOOL

Tijdens zijn vakantie op Schiermonnikoog genoot Jurjen van de lekker ouderwetse platformer Giana Sisters, een game waarin het niet draait om wapens en power-ups maar om de precisie van je sprongen. Na enige twijfel vindt hij het best een aanrader, al lijkt deze ouderwetse platformer wel erg sterk op de game waar het genre mee van de grond kwam.

In dit platformspelletje moet je bovenop vijanden springen om ze te killen. Je kunt ook van onderaf tegen in de lucht zwevende blokken springen, met een beetje geluk rolt er een power-up uit die je zo sterk maakt dat je blokken met een kopstoot kunt breken en zelfs vuurballen kunt schieten. De terugkerende eindbaas is een vuurspuwende draak die je eveneens moet killen door er bovenop te springen.
Nee, we hebben het hier niet over de zoveelste Mario-game, hoewel het niet veel scheelt. Giana Sisters is namelijk het prototype van een Mario-kloon.

RECHTSZAAK

De eerste game met de Giana Sisters verscheen in 1987 voor de Commodore 64. Het was niet echt een originele game. Het leek zelfs zo sterk op het in die dagen razend populaire spelletje Super Mario Bros., dat het na een door Nintendo aangespannen rechtszaak uit de handel werd genomen.
Aangezien spellen voor de Commodore 64 destijds net zo veel werden gekopieerd als tegenwoordig voor de Nintendo DS, kwam Giana Sisters wel bij veel bezitters van die beige bak terecht, en werd het terecht een dikke hit. Want, tja, die geinige gameplay-foefjes en avontuurlijke levelontwerpen waren wel even een paar tikjes beter dan wat Commodore 64-spelers normaal voorgeschoteld kregen.

EIGEN ELEMENTEN

En nu is er dus zomaar ineens een nieuwe Giana Sisters-game, en die verschijnt uitgerekend voor de Nintendo DS. De verschijning alleen al geeft aan dat deze versie door Nintendo dus niet als plagiaat wordt beschouwd. Dat is het ook niet. Natuurlijk ademt het spel de geest van Super Mario Bros. in alle hoeken en gapende gaten, maar dat geldt wel voor meer platformspellen. En er zijn ook best wat eigen elementen aan de Mario-mix toegevoegd. Zoals de twee activeerbare power-ups die je met een colafles blokken weg laten spuiten of in een kauwgombel door de lucht laten zweven.
Ze leveren geinige momenten op, maar de leukste momenten zijn die waarop je het zonder power-ups moet doen.

HET IS OOK ALTIJD HETZELFDE MET JOU: ONDER WATER HEB JE ALLEEN MAAR OOG VOOR BLONDE SCHOLLETJES EN BOVEN WATER VOOR BLONDE SNOLLETJES.

WAT WIL JE, IK BEN GETROUWD MET EEN VISWIJF!

HEERLIJKE TIJD

Schrik niet als je de eerste vier van de acht werelden in een uur hebt voltooid, want de levels zijn onverwacht kort en makkelijk. Ik zat aanvankelijk dan ook met een zuinig zesje in mijn hoofd, maar de laatste paar, wat pittiger, werelden hebben veel goed gemaakt.
Springend tussen superkleine, afbrokkelende platformpjes en anticiperend op het gedrag van de volgende vijand of een laag plafond, realiseerde ik me dat ik gewoon een heerlijke tijd beleefde.
Het is allemaal verre van origineel en geenszins vernieuwend, maar soms is dat juist wel fijn, om iets te spelen wat niet origineel of vernieuwend probeert te zijn.



Als je bovenop die vogel springt, hoor je een uiltje knappen.



Ik heb he-le-maal niets met bloemen en planten. Thuis heb ik dan ook een rotstuin en zelfs daarvan gingen er laatst een paar dood....

"GEENSZINS VERNIEUWEND, MAAR SOMS IS DAT JUIST WEL FIJN."

OOK OP DE iPHONE

Heb je na het lezen van de review wel trek in Giana Sisters gekregen, maar bezit je geen DS of vind je het wat te ver gaan om een paar tientjes neer te tellen voor zo'n ouderwets kloontje? Dan kun je overwegen de iPhone-versie aan te schaffen. De besturing is met de on-screen-knoppen wat minder trefzeker, maar je bent wel een stuk goedkoper uit. Want waar je voor de DS-versie zo'n dertig euro moet dokken, tel je voor de iPhone-versie slechts vier euro neer.



CONCLUSIE

Giana Sisters is gebaseerd op de principes uit de eerste Super Mario Bros. en doet daar nauwelijks iets nieuws mee. Het resultaat is geen stap voorwaarts in de wereld van de videogames, maar wel een leuk spelletje.

JURJEN

SCORE 70

Er zijn tachtig korte en [illegible] erg gemakkelijke levels. Dankzij de latere levels die wat pittiger zijn en de uitdaging alle rode kristallen te verzamelen, ben je hier gelukkig toch nog wel vijf tot zeven uur zoet mee.

GIANA SISTERS
DS
SPELLBOUND / MINDSCAPE
1 SPELER
OUT NOW





DRAGON BALL: ORIGINS 2

Wanneer er een Dragon Ball game op de redactie binnenkomt, zijn de redactieleden niet meer te houden. Er wordt gevochten, gekrabd, haren getrokken en zelfs gebeten! Deze keer kwam Jeroen als winnaar uit de strijd en dus was hij de gelukkige die de game in zijn veel te grote Japanse DSi LL mocht stoppen.

Het hierboven geschetste scenario is natuurlijk compleet uit de duim gezogen. In werkelijkheid was niemand hier te porren voor dit Drakenballenspelletje op de DS. Zelfs Jurjen haalde er zijn neus voor op en ging liever op avontuur met twee zusjes.

STYLUS TAPPEN

Dragon Ball: Origins is geen Dragon Ball Z, mocht je dat denken. Het is geen fightinggame maar een actie RPG, die je vanuit vogelperspectief bekijkt. In dit DS spelletje ga je dan ook op avontuur met de jonge Goku en zoek je naar, hoe kan het ook anders, drakenballen.
'Op avontuur' is eigenlijk wat veel gezegd want het verhaal is opgedeeld in kleine hoofdstukjes waardoor het overkoepelende verhaal een beetje als los zand overkomt. Nooit heb je het idee dat je een groots en meeslepend avontuur aan het voltooien bent; je bent bezig losse stukjes aaneen te rijgen door al tappend met je stylus knokpartijtjes te winnen.
Voor een RPG zijn de rollenspel invloeden overigens minimaal. Je verdient weliswaar punten en die kun je weer verdelen over drie eigenschappen (gezondheid, kracht en skill) maar meer dan dat is het niet; het is vooral knokken wat de klok slaat. Dat kan door de knopjes en de D-pad te gebruiken maar ook door met je stylus over het scherm te krassen. Voor mij werkte dat laatste wel lekker.

FRUSTREREND

De vechtpartijtjes zijn best interessant; je kunt verschillende combo's maken door te tappen en te eindigen met een sleepbeweging met je stylus. Nooit wordt het echt moeilijk omdat de tegenstand die geboden wordt door wolven, bijen, spartelende vissen en menselijke vijanden minimaal is.
Dat betekent overigens niet dat de game gemakkelijk is. De bossfights zijn namelijk niet alleen behoorlijk lastig; wanneer je het hele hoofd- [illegible] doorlopen en je legt het spreekwoordelijke loodje bij zo'n eindbaas, word je zonder pardon teruggezet naar het begin van het hoofdstuk. Mijn DS is dan ook meerdere malen over de redactie gevlogen.


Je kunt zien dat deze familie vaak Triple Whoppers eet.



Iets te veel South Park gekeken misschien...

CONCLUSIE

[illegible]

JEROEN

SCORE 65

Hier ben je wel wat trein, bus en autoritjes zoet mee.

DRAGON BALL: ORIGINS 2
DS
GAME REPUBLIC / NAMCO BANDAI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12

DS / XBOX LIVE
GESPEELD OP: DS

PUZZLE QUEST 2

Volgens Ed is de PU redactie zo ongeveer de domste redactie van het westelijk halfrond dus had ie Puzzle Quest 2 maar meteen in z'n eigen tas gepropt. Alleen had ie vergeten z'n tas goed dicht te doen en viste Jeroen het er stiekem weer uit. Best wel slim eigenlijk.

Ha! Ik zag een glimp van het hoesje van Puzzle Quest 2 uit Ed z'n tas steken en die moest ik gewoon hebben! Eerlijk gezegd hou ik niet zo van puzzelen, maar het eerste deel van Puzzle Quest was wat mij betreft dé verrassing van 2007 en ik was dan ook razend benieuwd naar dit vervolg.

MEER VAN HETZELFDE

Aangezien het origineel al verdomd goed in elkaar stak (mix het simpele Bejeweled met een vleugje RPG) hoefde men niet zo heel veel te veranderen aan de game, al heeft men het geheel wel een tikkie avontuurlijker gemaakt.
Zo beweeg je jouw personage (keuze uit vier verschillende) niet langer op een World map van de ene naar de andere locatie om daar wat gevechten (lees puzzels) aan te gaan; je loopt nu daadwerkelijk door een kasteel waarbij je in gevecht raakt met orcs, deuren probeert te openen en schatkisten plundert.
Dit alles natuurlijk op de vertrouwde puzzelmanier waarbij je kleurtjes bij elkaar moet zoeken en rijtjes van minimaal drie dezelfde kleuren dient te maken, terwijl doodshoofdjes een aanval op je tegenspeler uitvoeren en de rest van de kleuren nodig zijn om magische aanvallen op te laden.

SPEELT HEERLIJK WEG

Mede door dit avontuurlijke sausje bevalt Puzzle Quest me misschien nog wel beter dan het origineel. Fijn zijn ook de wat grotere keuzemogelijkheden als het gaat om welke magische aanvallen je met je meeneemt en welke wapens je hanteert. De DS versie verdient op dit moment mijn voorkeur, gewoon puur vanwege de touchcontrolls, waardoor het lijkt alsof deze game gemaakt is voor deze handheld. Natuurlijk kan de DS versie grafisch niet op tegen de HD beelden van de Xbox maar goed, dat neem ik graag voor lief.
Naast de Story mode kun je ook nog een aantal minigames spelen en heb je de mogelijkheid om wat snelle battles tegen verschillende ingame personages uit te vechten. Dat biedt gelijk wat afwisseling. Datzelfde geldt voor de multiplayer waarin je ad-hoc tegen een ander kunt spelen die de game ook in zijn bezit heeft.



Zeg nou zelf, dit is toch veel te ingewikkeld voor de gemiddelde PU-redacteur! Iemand als Wouter bijvoorbeeld is blij als wij 'm 's ochtends gedag zeggen, want dan weet ie tenminste z'n eigen naam weer.

CONCLUSIE

[illegible]

JEROEN

SCORE 85

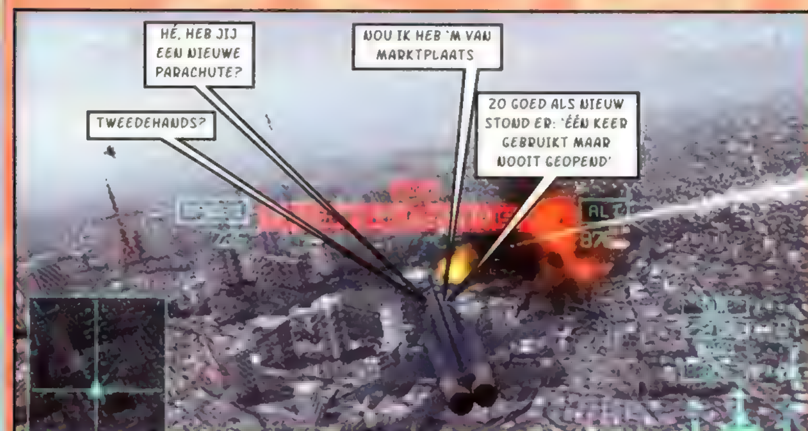
Net zo lang tot Ed 'm weer terug wil.

PUZZLE QUEST 2
DS
NAMCO BANDAI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12

ACE COMBAT JOINT ASSAULT

Aan piloten worden zowel fysiek als mentaal de allerhoogste eisen gesteld. Gelukkig maar, want je moet er niet aan denken dat gasten als onze redacteuren zich in het luchtruim zouden begeven. Gelukkig kunnen wannabe piloten als Jeroen lekker op de PSP hun rondjes vliegen.

Ace Combat is een spelletje voor de volhouders. Nadat ik zo'n driekwart van de game had afgewerkt, was ik in ieder geval helemaal klaar met die rondjes vliegen, tankjes bombarderen en andere straaljagers uit de lucht schieten.
Het grootste probleem zit 'm vooral in de maps. Natuurlijk is het leuk om over Parijs of Londen te vliegen, maar wat heb je er aan als het er uitziet als een level uit het 8-bit tijdperk dat je door een vergrootglas zit te bekijken? Op de grond zie je alleen maar pixels en kun je echt de Champs-Élysées niet van de Nieuwegracht in Haarlem onderscheiden. Oké, aan de Eiffeltoren kun je zien dat je boven Parijs zit, maar ik heb toch sterk het vermoeden dat de PSP grafisch tot meer in staat is dan wat Ace Combat ons hier voorschotelt.



MOVES

Maar niet alleen de looks vallen een tikkeltje tegen, ook de besturing zelf is teleurstellend. Het stuurt weliswaar lekker simpel allemaal maar ik mis snelheid, ik mis oorverdovende explosies en spectaculaire moves om raketten te kunnen ontwijken.
Ik speelde onlangs even een preview versie van genregenoot HawX, en hoewel die game me verder voor geen meter kon boeien, had Ace Combat best wat mogen hebben van de afwerking van dit spel.
Ace Combat is zeker geen slechte game maar spannend en sprankelend wordt het nooit. Geen moment zit je op het puntje van je stoel. Ace Combat is zoals het al jaren is: een solide game waarin je lekker op je gemak dogfights uit kunt vechten, niets meer en ook niets minder. Hoewel; je kunt de game ad-hoc (met elkaar) met maximaal vier man spelen en online (tegen elkaar) met acht man, en dat is dan natuurlijk wel weer grappig.

CONCLUSIE

JEROEN

SCORE 70

Na vijf keer je PSP opgeladen te hebben, heb je hem uitgespeeld. Afhankelijk van je batterij uiteraard.

ACE COMBAT: JOINT ASSAULT
PSP
NAMCO BANDAI
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

12

U-SING: GIRLS NIGHT

Girls Night… Natuurlijk gebeuren er bij het horen van deze twee woorden warme dingen in het brein van een gezonde jongen met ballen in z'n broek. Wouter probeerde ondanks de inhoud van z'n boxer toch de smaak te pakken te krijgen van U-Sing Girls Night.

Vrouwen zijn interessante wezens; ze tekenen lijnen om hun ogen en smeren vlekken op hun wangen in de trein, ze stoppen hun portemonnee helemaal onderin hun met onidentificeerbare objecten gevulde tas, ze hebben het bizarre idee dat voor elke denkbare situatie een ideale outfit te koop is en zullen hun leven lang kleren kopen tot ze die allemaal in de klerenkast hebben hangen, ze zijn altijd onzeker over iets aan of op hun lichaam ook al zijn bijna alle mannen te dom of te blind om te zien wat het probleem is, ze vinden het erg fijn om te zien of te horen dat er mensen zijn die een veel kutter leven hebben dan zij, ze zijn de machtigste wezens op aarde en kunnen met één blik, één belofte de wil van alle mannen op de wereld naar hun hand zetten, maar het heeft tot 1917 geduurd voordat ze daar een beetje gebruik van begonnen te maken en ze voelen zich nog steeds twintig keer onzekerder dan de gemiddelde zakdrager. Fascinerende wezens inderdaad, you gotta love 'em.



Dus het heet Girls Night omdat alle liedjes door meiden zijn gezongen. Hoe zou dan de versie heten van Lips met de meest beschamende inzendingen voor het Eurovisiesongfestival? Schaam-Lips?

PYAMAFEESTJE

Goed, waar hadden we het over. Ohja! Girls Night. Dat is simpelweg karaokesoftware die alleen verschilt van de Lips en SingStars van deze wereld omdat alle nummer erop door chicks gezongen worden en het niet van Sony of Microsoft is.
Geen originele modes, toffe extra's of interessante unlockables; het enig voordeel van deze game is dat als meisjes het tijdens een pyjamafeestje gaan spelen, ze zichzelf al snel zullen vervelen en dus snel over zullen gaan tot het vechten met kussens en het op erotische wijze lakken van elkaars teennagels… Naakt… Glimmend van de massageolie waarmee ze elkaar zojuist hebben ingesmeerd… Naakt…

CONCLUSIE

WOUTER

SCORE 35

Ben je een vrouwke met een stel giechelende, aan de Malibu/Rosé/Martini sabbelende vriendinnetjes op bezoek, dan kan je je minstens drie nummers met Girls Night vermaken. Anders koop je beter een game met wat meer… ehm, hoe zeg ik dat? Oh ja; ballen.

U-SING: GIRLS NIGHT
Wii
MINDSCAPE
SPELERS 1 - 2
OUT NOW

16

SCRABBLE

Jeroen stamt nog uit de tijd dat bordspellen hip waren en hij was dan ook aangenaam verrast toen bleek dat hij Scrabble op zijn iPad kon downloaden. Nog veel blijer werd hij van de mogelijkheid om zijn iPhone als letterplankje te kunnen gebruiken.

Iedereen heeft toch wel eens Scrabble gespeeld? Met letters die je uit een zakje vist (ogen dicht, hè!) maak je woorden en die plaats je op het speelbord. Doel is om met je creaties zo veel mogelijk punten binnen te harken. De winnaar is vaak degene met de grootste woordenschat, en dat brengt mij meteen bij een groot nadeel van deze iPad Scrabble versie: de voertaal van dit spel is Engels en dus dienen alle woorden correct gespelde Engelse woorden te zijn. Dat is behelpen voor de meesten van ons maar gelukkig kun je (via je iPhone) gratis een Scrabble woordenboek/letterplankje downloaden, waarmee je kunt bekijken of jouw Engelse woordjes wel kloppen. Maar stiekem hopen we natuurlijk op een Nederlandstalige variant.



Om met woorden als 'Hoax'en 'Auxin' te beginnen is een beetje 'Nerdy'.

BLUETOOTH

Nu heb ik al twee keer gemeld dat je de iPhone kunt gebruiken als letterplankje, en dat vraagt om een toelichting: het is namelijk een gadget die dit Scrabble spelletje een stuk leuker maakt. Kijk, de grap is dat de iPhone via bluetooth contact maakt met de iPad. Hierdoor krijg je de letters op je iPhone te zien en kun je ze zo naar de iPad schuiven. Eenmaal op de iPad kun je ze weer op het bord plaatsen. Zo kan je tegenstander dus niet zien welke letters jij in je bezit hebt, en tegelijkertijd kun jij checken of het door jou bedachte woord wel echt bestaat.
Ander bijkomend voordeel van deze digitale versie is dat alle punten automatisch worden geteld en dat de woorden worden gecontroleerd. Dat scheelt weer discussies over woorden als leunstoelninja, wat natuurlijk een goed Nederlands woord is. Dat de Dikke van Dale het nog niet heeft ontdekt, zegt natuurlijk niets over de validiteit van het woord. Wij weten immers allemaal wat ermee bedoeld wordt. Voor net geen acht Euro haal je de iPad versie uit de Appstore en het letterplankje kun je gratis downloaden. Zo kun je dus met maximaal vier man lekker een potje digitaal scrabbelen.

CONCLUSIE

De iPad als speelbord en je iPhone als letterplankje... dat vraagt natuurlijk om meer spellen die gebruik gaan maken van de compatibiliteit van de iPad en de iPhone. Wat te denken van een GTA-achtig spelletje waarbij je de iPhone als controller gebruikt?



JEROEN

SCORE 80

[illegible]

SCRABBLE
IPAD
HASBRO / EA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

IPOD TOUCH / IPHONE
>>> GESPEELD OP: IPOD TOUCH

TILT TO LIVE

Natuurlijk heeft Jeroen een iPad, maar hij speelt zijn games die hij uit de Appstore plukt nog steeds met alle liefde op zijn iPod Touch en iPhone. Hoewel hij in dit geval wel erg benieuwd is naar de iPad variant.

Tilt to Live is tof, erg tof kan ik jullie zeggen en het ziet er, voor zo'n simpel spelletje, ook nog bijzonder goed uit. De titel kun je overigens letterlijk nemen, want je zult je iPod/iPhone moeten kantelen om te overleven.

RODE STIPJES

Uitgerust met slechts één leven word je bestookt door verschrikkelijk veel rode stipjes en het is dan ook zaak om deze rode stipjes te ontwijken. Dat doe je zoals gezegd door je 'weapon of choice' (iPod/iPhone) te kantelen om zo je pijltje (dat ben jij) tussen de stipjes door te wurmen. Gelukkig heb je wel wat wapens die je daarbij kunnen helpen.
Op het scherm verschijnen namelijk een soort powerups die je activeert door eroverheen te bewegen. Zo kun je een soort nuke activeren, die een explosie veroorzaakt en alle rode balletjes in as doet veranderen, maar ook een soort hittezoekende raketjes of een gun die alle rode blobjes vernietigt.
Gaandeweg speel je meer van dit soort power-ups vrij maar tegelijkertijd neemt ook de tegenstand toe. De rode stipjes vermenigvuldigen zich in hoog tempo en verschijnen steeds sneller en in grotere hoeveelheden op het scherm. Je begrijpt dat het manoeuvreren je steeds lastiger wordt gemaakt, en het is dan ook zaak om weloverwogen en secuur te werk te gaan.



Een paar goed combo's... die hadden we tegen Spanje nodig gehad!

VOLGERS

Het is dan ook maar goed dat de rode stipjes jouw pijltje achtervolgen alsof het bijen zijn die honing hebben geroken want met deze kennis in je achterhoofd, kun je de rode rondjes tactisch naar je toe lokken om ze vervolgens af te maken met een explosie of een welgemikt schot.
Het draait daarbij vooral om het maken van combo's. Hoe langer de combo hoe meer punten, hoe meer je vrijspeelt en achievements je haalt. Jawel, ook deze game heeft achievements. Dus dan weten de fanatici al hoe laat het is: op het moment dat je de game opstart, heb je officieel geen leven meer, want je wilt natuurlijk al die achievements halen.

CONCLUSIE

Verslavend, ik kan er niets anders van maken. Deze game start je op en blijf je spelen.



JEROEN

SCORE 85

Waarschijnlijk tot je al je achievements vrijgespeeld hebt.

TILT TO LIVE
IPHONE / IPOD TOUCH
ONE MAN LEFT
1 SPELER
OUT NOW

MEDAL OF HONOR

We hebben eindelijk wat langer kunnen spelen met de multiplayer van Medal of Honor. Tof natuurlijk, maar er kwamen wel wat morrende geluiden uit het testhok. Heeft DICE zijn magie verloren? Laten we hiervoor Call of Duty links liggen? Onze eigen 3JS geven een eerste inschatting.





JEROEN: Gezien de bèta moet er nog flink wat gesleuteld worden aan deze game... en dan nog durf ik niet te zeggen dat ik MoH meer ga spelen dan Battlefield Bad Company 2 en Modern Warfare 2. Het voelt mij allemaal wat te houterig.



JJ: DICE heeft natuurlijk een monsterlijke klus te klaren: een regelrechte aanval op Modern Warfare 2, want dat is wat EA baas Riccitello wil. Ga er maar aan staan.
Tuurlijk, MW2 had zijn flaws en bugs, maar voor de rest is het wel een multiplayer die staat en de perks hebben het genre doen opleven. En ik zie DICE problemen hebben met die shit. In Battlefield konden ze hun eigen ding doen: grote maps, langzamere en meer bedachtzame gameplay, echt teamwork, etc. Medal of Honor is een MW2-kopie. Ook hier zie je perks (met een DICE-sausje), ook hier run en gun gameplay in kleinere maps. En daardoor ging ik het de hele tijd vergelijken. En die vergelijking wint MoH niet op dit moment.



JAN: Die vergelijking moet je loslaten, hoe moeilijk ook. Ja, MoH kopieert veel van MW2 maar weet één element heel goed op orde te houden: het gaat niet over de top met het perksysteem. Bij MW2 ben ik op een gegeven moment bij bepaalde servers afgehaakt omdat het een race tegen de klok werd: wie heeft als eerste de nuke of zit in het gunship? Dat wordt flauw. Die overkill heb je bij MoH nooit. Je krijgt intel of incoming mortiervuur, maar nooit de onoverkomelijke 'death from above'.
Daarnaast heeft MoH voertuigen (minder dan bij BBC2 maar toch). Nu beperkt de bèta zich tot enkele tanks en ik hou gewoon erg van voertuigen in mijn online shooter. Tot slot heeft MoH nu naast de standaard DM en TDM, objective based matches.
Qua pace zit het tussen MW2 en BBC2 in, en dat is even wennen, maar als je goed kijkt en lang doorspeelt, vind je weldegelijk verschillen en aanvullingen op de bekende MW2 gameplay. Het is dus zeker geen simpele één op één kopie.



JJ: Tuurlijk zitten er andere aspecten in, het zou helemaal mooi zijn als ze één op één de game nabouwen (alhoewel ze de makers van MW nu wel in huis hebben). Het is gewoon een feit dat EA de strijd aangaat met Black Ops en dus MOET je vergelijken. De fan van dit soort werk gaat dat ook doen. Zo veel verschil is er niet. Andere mode hier, tankje daar. That's it.
Waar het straks om draait is balans. Hoe verloopt de battle? Zijn de wapens te krachtig, kun je campen tegengaan, is er een goede teamstrategie mogelijk in de maps, hoe lekker beweeg je en hoe soepel, hoe werkt de match-up en server structuur? Laten we het daar eens over hebben, want dat is wat iedereen wil weten op dit moment.



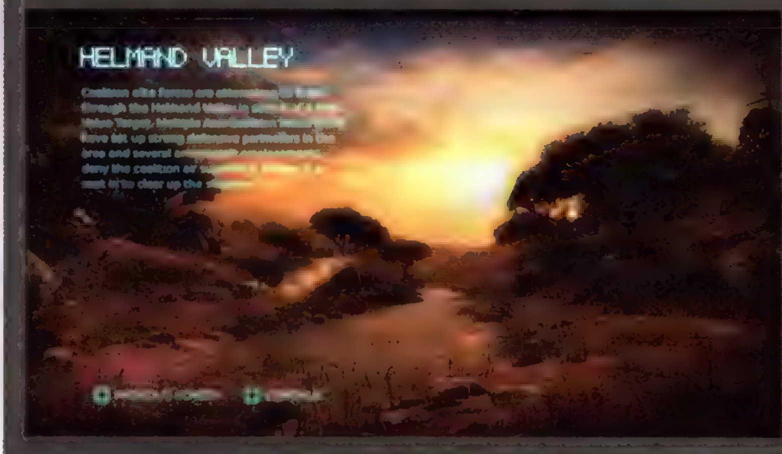
"ER IS NOG HEEL VEEL WERK TE DOEN."



JEROEN: Over de server kan ik kort zijn: die werkt niet naar behoren. Wanneer je een missie wilt beginnen, komt het vaak voor dat je in een team deathmatch wordt gegooid en ik hou nu eenmaal niet van die run and gun structuur. Ik ben meer een mission based speler.
Ik hou ook meer van grote maps en op dit moment zijn die er niet. Het is vrij kleinschalig, rommelig en onoverzichtelijk, althans de twee maps die er nu zijn. Ik ben benieuwd

TWEE MAPS

De bèta is uitgerust met twee maps: Kabul en de Helmand vallei, en beide herbergen een aparte mode.
De city ruins of Kabul is gereserveerd voor team deathmatch waarbij je 12 tegen 12 speelt.
De Helmand vallei is gemaakt voor mission. Zie het als een kleine en lichte variant van Bad Company's rush mode.





MULTIPLAYER



DE 3JS BIJTEN IN DE MEDAILLE

wat men gaat bieden, behalve dan die standaard deathmatch en de defend/attack mode.
Daarbij is het levelsysteem een beetje traag als je het mij vraagt. En ik mis feedback wanneer je geraakt wordt, die is erg minimalistisch en een halve seconde een freeze hebben voordat je dood neervalt, is een beetje crap natuurlijk.



JJ: Ik ben het met Jeroen eens. Als MoH de strijd van CoD wil winnen, moet er nog heel veel werk gedaan worden. Ik vind het perksysteem zoals ze het nu gebruiken tot overpowering leiden. Elk potje kent een gast die ver voorstond en die had vaak ook het hoogste level.
Verder ziet de map in Kabul er fraai uit maar had ik echt extreem veel problemen om vijanden te spotten. De gritty DICE-look, de special effects en de vele details maken dat ik vaak op spoken stond te knallen. Ook het verschil tussen Amerikanen en Afghanen zie je vaak te laat.
Dan de hitpoints op de soldaten. Soms schoot ik echt mis en kreeg ik een kill en soms schoot ik iemand tien keer neer en bleef hij staan. En waarom zie je degene die jou doodschiet niet? Waarom slaat de game jouw veranderingen in je perks niet consequent op? Die waren soms opeens weg.



JAN: Jongens, jongens, jongens... wat laten jullie je kennen als Modern Warfare fanboys zeg. Dit is een bèta, een bèta! Die is bedoeld als eerste indruk, om even te proeven, waarna er nog van alles en nog wat gebalanceerd gaat worden.
EA heeft tenminste de ballen om een bèta uit te geven in plaats van Activision dat tegenwoordig zelfs geen reviewcodes meer uitstuurt. EA en DICE stellen zich kwetsbaar op en geven ons nu al een speelbaar kijkje in de keuken.
En ja, er moet nog flink getweaked worden en ja, ik had soms ook het idee dat ik mannetjes twintig keer moest raken voor ze neergingen en het andere moment dacht ik dat ik mis schoot en maakte ik toch een kill. Maar overpowered? Onzin, dat had ik absoluut niet. De twee maps zien er tof uit en laten beide een andere benadering zien van het spelletje. Bovendien vind ik het leveldesign puik in elkaar steken.
Als ik jullie hoor, is vrijwel alles slecht aan deze bèta. Jullie hebben je dus niet vermaakt? Opmerkelijk.



JEROEN: Ik vermaak me kostelijk met de multiplayer van Transformers War for Cybertron! Misschien ligt het wel aan het feit dat ik als Taliban niet in een helikopter kan transformeren. Nee serieus, ik heb me inderdaad niet zo heel erg vermaakt met de bèta, maar ik heb nog steeds hoop. Als DICE net zo'n goed geoliede multiplayer neer kan zetten als die van BC2 hebben we iets moois om naar uit te kijken.
Maar Jan, laten we eerlijk zijn: een bèta is er juist voor om kritiek te leveren. Als iedereen hosanna roept, zit EA straks met een brakke multiplayer omdat niemand zich durfde uit te spreken.



JJ: Precies, een bèta is om fouten op te sporen. EA heeft er niks aan als we allemaal roepen 'EA wat lief van jullie'. Ik ben ook geen MW-fanboy, ik ben een goede game-fanboy. Ik zeg ook niet dat de MoH-multiplayer niet goed is, wel dat het nog niet van het niveau MW2, Halo Reach, Counter-Strike, Battlefield is.
DICE moet duidelijk zijn weg nog vinden. Er zijn nog te veel slordigheden en te veel zaken die de balans verstoren.
Maar potentie heeft de MP wel. Dat blijkt voor mij vooral uit het feit dat ik het ben blijven spelen en het ook beter wordt. DICE moet dus gewoon doorwerken. En dat doen ze alleen als we met z'n allen opbouwend kritisch zijn. ✪



DRIE KLASSEN

Net als in Battlefield heb je verschillende klassen, die je natuurlijk zelf kunt uitrusten. Denk aan andere wapens, granaten en perks (magazijnen, dotsights etc.).
Een verschil met BC2 is dat de soldaten waar je uit kunt kiezen vrij weinig van elkaar verschillen; een ander kleurtje of een andere tulband is kennelijk genoeg.



DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2: ONSLAUGHT

PSN / XBOX LIVE

Onslaught is de Horde mode voor BC 2. Doel is om op bestaande maps een aantal punten te veroveren van de computergestuurde tegenstanders. Dat kan met maximaal vier man.
Er zijn vier verschillende moeilijkheidsgraden, zoals je dat gewend bent in Battlefield; zorg dus voor een goede balans in je groep.
Er is echter een probleem: de Onslaught mode wordt momenteel (in alle moeilijkheidsgraden) door een gigantische bug verneukt. Het zorgt er voor dat je niets meer kunt raken of alleen met een bazooka via een directe hit iemand kunt killen. Headshots hebben geen effect en je kunt werkelijk tien magazijnen legen op de vijandelijke leden zonder enig effect.
Zolang deze patch niet is verholpen, kunnen we niets anders doen dan een slechte score geven.





€ 9,99

SPELERS 1 - 4

SCORE

(MET PATCH)



BLACKLIGHT: TANGO DOWN

XBOX LIVE

Tegenwoordig lijkt het erop dat een game niet meer zonder een goede online multiplayer kan. Het liefst met een levelsysteem en perks. Probleem van die online games, is dat er een singleplayer spel aan vast lijkt te zitten waar je dik zestig Euro voor neer moet tellen. Dat dachten de makers van Tango Down ook en maakten een online only futuristische first-person shooter met perks en een levelsysteem.
Grootste probleem? Slechte servers, middelmatige controls en maps die totaal niet in evenwicht lijken te zijn. Kortom: campers voor je spawnpoint en overpowerde gasten die de game al sinds de bèta lijken te spelen. Het is jammer maar wedijveren met de online modes van Battlefield, Modern Warfare 2 en straks Medal of Honor en Black Ops is voor Tango Down niet weggelegd.





1200 MS POINTS

SPELERS 1 - 16

SCORE



RED DEAD REDEMPTION: OUTLAWS TO THE END

PSN / XBOX LIVE

Wat wil je spelen wanneer je Red Dead Redemption tot een goed einde hebt gebracht? Precies, meer van dat! En dat krijg je, en nog helemaal gratis ook!
Met maximaal vier man kun je in zes nieuwe missies los gaan. Nou ja, het zijn natuurlijk varianten op en combinaties van missies die je al in de singleplayer hebt voltooid, maar dat maakt het er niet minder leuk op.
Het toffe van deze co-op mode is dat je vooraf kunt beslissen wat voor soort speler je bent. Ben je gunslinger, soldier of ga je voor de scherpschuttersrol? De keuze bepaalt voor een groot deel je manier van spelen en hoe je in de groep staat.
De missies zijn leuk, en mocht je zijn geraakt, dan is er altijd een speler in de buurt om je weer op de been te helpen.





GRATIS

SPELERS 2 - 4

SCORE



MAESTRO! GREEN GROOVE

DSiWARE / DS

Op het touchscreen zie je de snaar van een gitaar, waarover een roze eend met constante snelheid vooruit loopt. Als je de snaar aanslaat door de stylus erover omlaag te trekken, veert de eend omhoog. Raak je de snaar met een opwaartse slag, dan zakt de eend door de snaar omlaag. Het aanslaan van de snaar moet je precies op het moment doen dat een krimpend streepje op z'n kleinst is, zoals in andere ritmespellen. Zo lanceer je de roze eend bijvoorbeeld naar een andere snaar, of naar de meloenen die in de lucht hangen.
Elke gepakte meloen klinkt als een paukenslag, terwijl je vijanden kunt wegtikken voor andere geluidseffecten. Aldus speel je op krankzinnige manieren enkele van de meest krankzinnige klassieke muziekstukken ooit gecomponeerd, en dat is krankzinnig leuk.





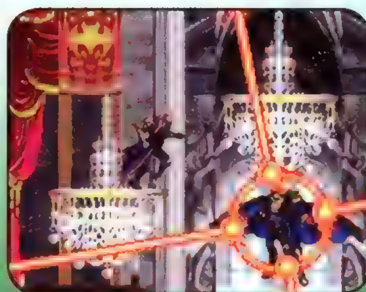
500 NINTENDO POINTS **SPELERS** 1 **SCORE**

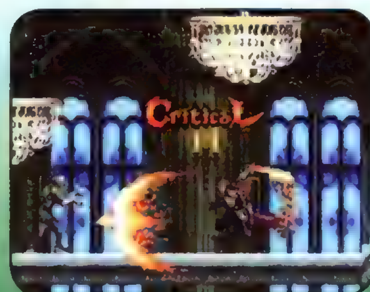


SOUL OF DARKNESS

DSiWARE / DS

Soul of Darkness combineert het lineaire verloop van oude Castlevania's met de RPG-aspecten van nieuwe Castlevania's, en het resultaat is een uitstekende nieuwe Castlevania... kloon. Van Gameloft nog wel.
Vraag me niet hoe die Franse mobiele spellenpoepers het voor elkaar hebben gekregen, maar het is ze gelukt in beeld, geluid en besturing een platformgame te maken die het overduidelijke voorbeeld eer aandoet. Toch merk je aan bepaalde details wel dat je geen échte Castlevania speelt. De besturing had iets strakker gekund, de actie is wat minder chique en subtiel, terwijl het tempo van de game een tikje te hoog ligt. Zie ook de speelduur: na twee uur hakken in vampierland is de game alweer voorbij. Maar geloof ons: die twee uur zijn zo spectaculair, die wil je als Castlevania-fan niet missen.





500 NINTENDO POINTS **SPELERS** 1 **SCORE**



PEARL HARBOR TRILOGY - 1941: RED SUN RISING

WiiWARE / Wii

Het eerste wat we zeiden was 'wauw'. We vlogen de slag bij Pearl Harbor binnen, en verbaasden ons over de vele Japanse en Amerikaanse vliegtuigen die strijd leverden boven de brandende schepen van de Amerikanen. Dat soort visueel geweld zijn we niet gewend van een WiiWare-spelletje. Het tweede wat we zeiden was 'oef', want het spel is behoorlijk pittig en gooide ons dus meteen in het diepe. Daarom gingen we eerst even oefenen in het vijandloze 'Free Flight', om vervolgens met wat meer zelfvertrouwen de luchtgevechten in te duiken. Gek genoeg werden die luchtgevechten gemakkelijker naarmate de game vorderde, om in een behoorlijke anticlimax te eindigen.
We hebben hier een uur of vier plezier aan beleefd, maar reikhalzend uitzien naar deel twee en drie van de trilogie? Wij zeggen 'mwoah'.





700 NINTENDO POINTS **SPELERS** 1 **SCORE**

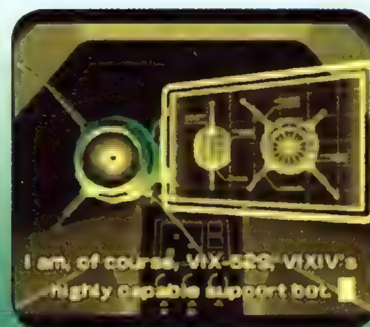


3D SPACE TANK

WiiWARE / Wii

3D Space Tank is als vervolg op de obscure GBA-titel 'X' ontwikkeld door Q-games, de Japanse studio die we kennen van de PixelJunk games voor de PS3.
In deze - overigens door Nintendo uitgegeven - game bestuur je via het touchscreen en vanuit een eerste-persoons perspectief een ruimtetank door strak gestileerde, twee- of driekleurige sci-fi-omgevingen.
Er zijn twintig planeten met elk twee onderdelen. In het ene probeer je het einde te halen van een lange tunnel vol obstakels, de andere laat je vrij over het planeetoppervlak bewegen om je lasers te vuren op AT-AT-achtige walkers en Giant Enemy Crabs.
Het oogt hip, een beetje als Tron, het voelt goed, een beetje als Star Fox, en aan de diepgang en variatie in gameplay kunnen retailspellen van dertig of veertig euro een voorbeeld nemen.





800 NINTENDO POINTS **SPELERS** 1 **SCORE**



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Het is toch opvallend dat zowel APB als Crackdown 2, beide gemaakt onder verantwoordelijkheid van David Jones, de man achter GTA, tegenvielen. Zou Rockstar een vloek over ex-werknemers uitspreken?
★ Na 138 jaar in ontwikkeling te zijn geweest, ligt StarCraft II dan eindelijk in de winkels. Wij denken dat Oranje eerder wereldkampioen zal worden dan dat Blizzard deeltje 3 klaar heeft.
★ We hebben heel wat controllers uit onze handen laten floepen door het vele zweten. Zou de zomer een promotiestunt voor Microsoft's Kinect zijn?
★ Is Vuvuzela Hero niet iets voor Activision?
★ Wie verzint dat? Alle gamers hebben een bloedhekel aan campers die de hele dag met hun buik op de grond in een level iedereen in de rug snipen. En dan ga je daar een hele game aan wijden! Is vergelijkbaar met EA die een voetbalgame maakt waarin je alleen maar kunt tackelen. Of heet dat MMA?
★ We zijn blij dat Kane & Lynch 2 niks, maar dan ook niks te maken had met de gelijknamige Haagse flutband. Alhoewel een game waarin we Dinand kunnen chasen, zeer welkom is.
★ We verlangen terug naar de zomers van weleer waarin we geen hol hadden te doen behalve dan onszelf in lichamelijk spastische bochten wringen om de zon uit ons PSP-scherm te houden.
★ Zoveel mogelijk met 3D oefenen, want je zal toch maar steeds ziek worden van 3D gaming. Dan heb je toch echt een probleem als gamejournalist. Inmiddels loopt al ruim de helft van de redactie in zijn vrije tijd met een 3D bril op.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

88% Uithuilen na de WK-finale (behalve Wouter, die van niks wist).

2% Lachen om het geld dat we wonnen met het invullen van Spanje als winnaar. Want zo zijn we ook wel weer.

1% Bereid zijn om de iPhone 4 'anders' vast te houden als Apple hem ons gratis toestuurt.

1% Klaar zijn voor een ouderwets heftige PES-FIFA clash. Het leven is immers al saai genoeg.

2% Na 124 jaar wachten eindelijk met StarCraft 2 aan de slag kunnen. De grootvaders van JJ en Jan hadden het spel nog gepreorderd.

1% Wensen dat je met je CoD-clan in Medal of Honor kon fraggen en omgekeerd.

1% Ervaren dat games spelen en 32 graden niet echt een lekkere combinatie is.

2% Giana Sisters en U-Sing: Girls Night… Yo! publishers, hebben jullie de adressen van de PU en de Flair door elkaar gehaald?

1% Ons verbazen over de kinderlijke humor van Maarten, Wouter én zelfs Ed, die in hun broek pisten van het lachen vanwege hun hoge stemmetjes na het inademen van heliumballonnetjes.

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Miranda Mettes
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 43,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service), schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of mailen naar abonnementen@hub.nl. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB UITGEVERS
HOI PRINT



KOE KNUFFELEN

Heeft Ed het in z'n bijschriften wel eens over geiten neuken, schapen beffen en karpers tongen… koe knuffelen bestaat dus echt! En geloof het of niet; er zijn zelfs mensen die zich inschrijven voor een koe knuffel workshop. *"Het contact met de dieren wordt vaak ervaren als een indringende beleving die lang nawerkt in het dagelijks leven. Angsten worden overwonnen zodat ruimte ontstaat voor nieuwe inzichten."* En nee, dit hebben we niet verzonnen, dit komt regelrecht uit een digitale folder op internet.
Maar het kan nog gekker. Want kijk eens goed naar dit plaatje, wie zie je daar ontspannen liggend naast zijn nieuwe vriendin? Inderdaad, het is Wouter! We hadden hier nog veel meer over willen schrijven, maar geloof ons; als we ook maar tien seconden kijken na Wouter die aan 't koe knuffelen is, kunnen we niet meer op onze stoel blijven zitten van het lachen!



CHICK VAN DE MAAND

WE KUNNEN NU NATUURLIJK ALLEMAAL FLAUWE GRAPPEN BEDENKEN OVER MOOIE MEIDEN DIE GOED OVERWEG KUNNEN MET GROOT GEREEDSCHAP, MAAR VERMOEDELIJK HEBBEN JULLIE JE PORTIE BIJSCHRIFTEN DEZE MAAND WEL GEHAD. DEZE CHICK UIT GEARS OF WAR 3 WAS GEWOON DE LEKKERSTE DEZE MAAND. JA TOCH?

JORDI BIJ EPPO

Onze felicitaties gaan uit naar Jordi Peters, de onvolprezen tekenaar van onze maandelijkse Framedrop strip. Natuurlijk vindt Jordi het heel tof om voor de PU te tekenen, maar als je als striptekenaar je eigen pagina krijgt in het blad Eppo dan is dat wel van een andere orde. Misschien wel een droom die werkelijkheid wordt.
Jordi's strip heet 'Circus Tent' en sierde vorige maand zelfs de cover van het bekendste stripblad van Nederland! Jordi, nogmaals proficiat!



TO DO LIST

- OEFENEN OP ONS DUITS: 'WAS HAT IHRE VORZUG: DIE RUF DER DIENST: SCHWARZE OPERATIONEN ODER DENKMUNZE DER EHRE?'
- OEFENEN OP ONS ITALIAANS VOOR MAFIA II. ALHOEWEL DE HELE GAME IN HET ENGELS IS. MAAR GOED, DAN KUNNEN WE IN IEDER GEVAL DE JUISTE PIZZA KIEZEN ALS WE AAN HET SPELEN ZIJN.
- ELKE DAG MEEMAKEN DAT WOUTER WEER HUILEND BIJ DE BRIEVENBUS VANDAAN LOOPT OMDAT DE REVIEWCOPY VAN HALO REACH NOG NIET GEBRACHT IS. HIJ WIL DIE GAME ZO GRAAG DAT HIJ ER EEN XBOX 360 VOOR ZOU OPETEN. XBOX SLIM THAT IS.
- ELKE DAG MEEMAKEN DAT JJ WEER HUILEND BIJ DE BRIEVENBUS VANDAAN LOOPT OMDAT DE REVIEWCOPY VAN F1 2010 NOG NIET GEBRACHT IS. HIJ WIL DIE GAME ZO GRAAG DAT HIJ ER ZIJN THEORIE RIJBEWIJS VOOR ZOU WILLEN HALEN. ZOLANG HIJ MAAR NIET ECHT HOEFT TE RIJDEN.
- ELKE DAG MEEMAKEN DAT JURJEN WEER HUILEND BIJ DE BRIEVENBUS VANDAAN LOOPT OMDAT DE REVIEWCOPY VAN METROID OTHER M NOG NIET GEBRACHT IS. HIJ WIL DIE GAME ZO GRAAG DAT HIJ ER ZELFS VOOR BEREID IS IN ASSEN TE GAAN WONEN. OF WOONDE HIJ DAAR NU AL?
- EINDELIJK SNAPPEN WE WAAROM STEVEN HELEMAAL VOL GETATOEEERD IS. OP DIE MANIER ZIE JE NAMELIJK NIET DAT IE MET DE DAG BLEKER WORDT NU HIJ NAAST WORLD OF WARCRAFT OOK DE BÈTA VAN FINAL FANTASY XIV ONLINE MOET SPELEN. EN GUILD WARS 2 EN DE STAR WARS MMO KOMEN ER NOG AAN. MAAR VERTEL HEM DAT NOG MAAR EVEN NIET.
- HONDERDEN T-SHIRTS INPAKKEN. DE ABO-ACTIE IN PU 200 WAS ZO'N GROOT SUCCES DAT ER ZELFS EXTRA SHIRTS BIJGEDRUKT MOESTEN WORDEN OM AAN DE VRAAG TE VOLDOEN.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ✗ HEREN, ER LIGT HIER EEN DISC, BESMEURD MET BLOED EN HALF AANGEVRETEN. WIE DURFT?
- ✗ HIJ KOMT NET AANGEVLOGEN, HAWX 2, WELKE VOGELSPOTTER STELT ZICHZELF BESCHIKBAAR?
- ✗ SUPER SCRIBLENAUTS IS BINNEN, EN DAT LIJKT ONS TYPISCH EEN TITEL VOOR JOU, JURJEN..
- ✗ ARRRRRRRR, WOUTER, AARRRRRRRRRRRR... JUIST PIRATES OF THE CARIBBEAN IS BINNEN, AAARRRRRR-RRRRRRRRR.
- ✗ JEROEN PROBEER JE HET NOG EEN KEERTJE? EFFE DOORBIJTEN EN DIE KINGDOM HEARTS VOOR DE PSP UITSPELEN; JE KUNT HET!
- ✗ DROOG JE TRANEN, JURJEN. JE KUNT ECHT, ECHT, ECHT LOS MET METROID: OTHER M!
- ✗ WOUTER, KOM EINDELIJK EENS ONDER DIE BRIEVENBUS VANDAAN! JE HEBT DE REVIEWCOPY VAN HALO REACH NU WEL GENOEG GEKNUFFELD.
- ✗ FIFA 11 IS IN DA HOUSE EN DE HELE REDACTIE (OP ÉÉN NA) STAAT OP ZIJN KOP.
- ✗ WE KUNNEN DE ZANDBAK IN MET DE LAATSTE MEDAL OF HONOR.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 202 LIGT 17 SEPTEMBER IN DE WINKELS

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/Power Unlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bètacodes of games voor PS3 en Xbox 360. Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!


MarcussMaximuss #PUtwit Doe nou 's ff een lekkere "Joe Danger" Feature! Die shit komt harder dan John Holmes !


StelloosTOnder Heroes of Newerth Als je van strategie houdt en ook DotA of LoL hebt gespeeld probeer dan HoN Zonlicht zie je nooit meer #PUtwit


Joshua_NL @Power_Unlimited Wat moeten we precies doen?#PUtwit


Cresto_JF Valt niet mee om mexico binnen te komen met vriend irish #rdr #putwit


jaapengel79 Heb PU 200 nog steeds niet uitgelezen Mag er zowat wel een dag vrij voor vragen #PUTwit



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT


Aan sommige straaljagers kun je zien dat het een mannetje is...

DROL VAN DE MAAND

We konden kiezen tussen twee drollen: dat Sniper gedrocht en U-Sing: Girls Night. Na rijp beraad hebben we voor de tweede game gekozen. Ten eerste zijn we jongens, dus we voelden ons sowieso nóg minder aangesproken door een meisjes zanggame. Ten tweede is het product zo uncool dat ook meisjes flink voor vagina staan als ze het spelen. En dan moeten ze het ook nog eens 's nachts doen, wat niet bepaald pedagogisch verantwoord is.
U-Sing: Girls Night is met recht de schijtgame van de maand.



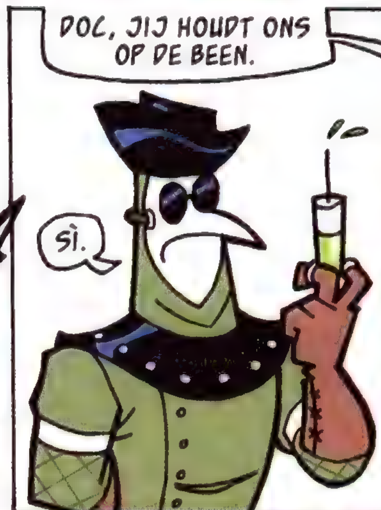

Auditore villa, Italia, 1503 A.D.
ASSASSINBROEDERS, VANNACHT SLAAN WIJ EEN GROTE EN BELANGRIJKE SLAG IN ROME.


WE KUNNEN ONS GEEN FLATERS VEROORLOVEN...


...WE NEMEN NOG ÉÉN KEER ONS PLAN DOOR!

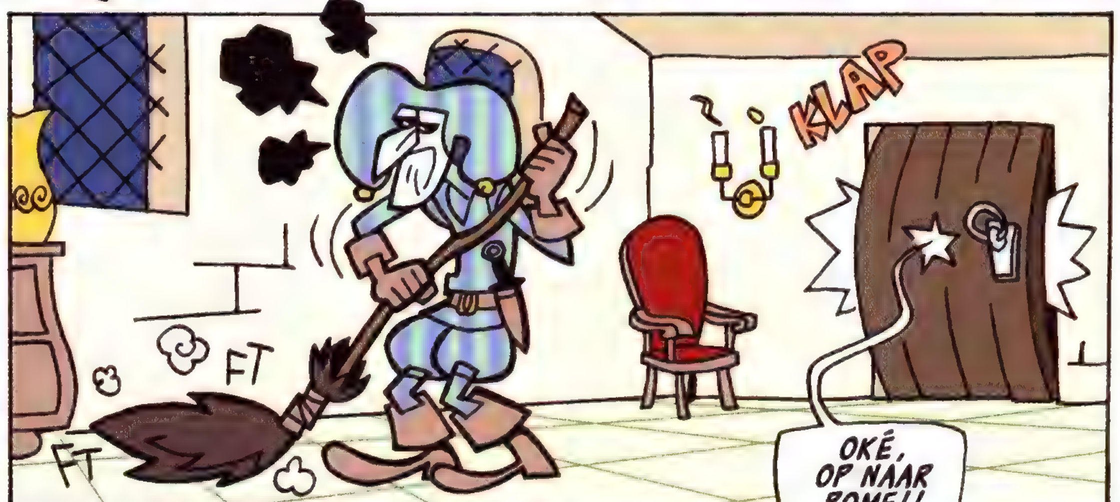

SABRINA, JIJ ZORGT VOOR DE WACHTERS.


EENMAAL BINNEN IS HET AAN JOU EN JE BIJL, SERGIO.


DOC, JIJ HOUDT ONS OP DE BEEN.
SÌ.


EN NAR, JIJ...
WEL EHM..




KLAP
FT
FT
OKÉ, OP NAAR ROME!!

» Ik heb goed opgelet, maar heb nergens een punt kunnen ontdekken waarop de actie stokte, of het spel merkbaar werd geladen.
Ook niet bij het wisselen tussen kamers, ook niet bij het wisselen tussen actie en filmpje en weer terug. Het verloopt allemaal net zo naadloos en vloeiend als het wisselen tussen het derdepersoons en eerstepersoons perspectief.
Naadloos, frustratieloos, vloeiend, zo beleef je het spel, en zo word je van het ene spectaculaire moment naar het volgende gesleept.

DE GOEDE KANT OP

De omgevingen die je binnen het Bottle Ship bezoekt, komen – net als de power-ups - stuk voor stuk beschikbaar op commando van Adam Malkovich.
Dat maakt je gang door het schip en het avontuur lineair, maar je bent niet aan die lineaire weg gebonden.
Je kunt gerust teruggaan naar een eerder bezocht gebied, bijvoorbeeld om eens te kijken of je met een onlangs geactiveerde power-up een eerder gezien mysterie op kunt lossen.
Soms stuurt Adam zelf je terug. En dan kun je maar beter luisteren, als je tenminste een beetje op wilt schieten in het avontuur.
Zolang je om de paar minuten wordt verrast met een listige puzzel, een totaal nieuwe, prachtig gedetailleerde omgeving, een intrigerend filmpje of een adembenemend gevecht, ga je de goede kant op.
Blijft zo'n verrassing een tijdje uit, dan ben je waarschijnlijk ergens een verkeerde weg ingeslagen.

STOPPEN

Na het bevriezen van twee andere scharnierende platformpjes ben ik bovenaan de schuine helling beland. Ik heb mijn gereserveerde speeltijd al ruim overschreden, de mensen van Nintendo willen naar huis en beginnen aan te dringen: ik moet stoppen.
Maar ik wil niet stoppen. Eigenlijk kán ik niet stoppen.
Ik had net met veel pijn en moeite een grote lift geactiveerd, en nou wil ik weten waar die lift naartoe gaat.
Natuurlijk geef ik uiteindelijk toe, sla ik het spel drie keer op, en vraag ik aan Susan van Nintendo om die save-files met haar leven te bewaken.
Dat ik na het schrijven van deze preview terug zal komen om nog dieper in het Bottle Ship en het fascinerende verhaal te duiken, dat is de enige gedachte die me ertoe kan brengen het avontuur even los te laten.
En eigenlijk lukt dat niet eens.



TOCH NOG ZOEKEN

Waar het zoeken naar power-ups in de vorige Metroids nog een belangrijk onderdeel van de gameplay was, krijg je die extra's deze keer in de schoot geworpen door Adam Malkovich. Gelukkig wordt het nauwkeurig uitkammen van je omgevingen hierdoor niet compleet overbodig, aangezien hierin heel wat energy tanks en missile tanks zijn verstopt. Om je bij je zoektocht te helpen wordt de locatie van deze tanks met blauwe stippen aangegeven op je kaart, mits je tenminste in de betreffende ruimte alle vijanden hebt verslagen.



Toch niet de meest comfortabele kleding om een eindje in te gaan joggen.





Toen Samus eenmaal de arcadekast van Space Invaders had ontdekt, kon de toekomst van het universum haar - volgens eigen zeggen - aan de reet roesten.

VERWACHTING

Metroid: Other M laat filmpjes, actie en verschillende perspectieven naadloos in elkaar overgaan voor een vloeiende, filmachtige, hier en daar wat vereenvoudigde Metroid-ervaring. Hoe radicaal bepaalde wijzigingen aan de formule je misschien ook in de oren klinken, als je het speelt wil je alleen maar verder, dieper, en meer van die opslokkende ervaring. Volgende maand heb ik 'm uitgespeeld en lees je mijn definitieve oordeel.

- + Naadloos in elkaar overvloeiend geheel van fraaie filmpjes en interessante gameplay-opties.
- + Eigenlijk is het best leuk om eens wat meer over Samus' achtergrond te ontdekken.
- + De sfeer is helemaal Metroid.
- − Het schenkt toch meer bevrediging om je power-ups op eigen kracht bij elkaar te sprokkelen.



METROID: OTHER M
Wii
TEAM NINJA / NINTENDO
3 SEPTEMBER 2010


Daar zou je leuke tasjes voor metalfans van kunnen maken.


Misschien toch niet zo'n goed idee, om het laatste restje absint door de whisky te gieten.

Gelukkig maar, want het achteloos wisselen tussen de twee perspectieven is zonder meer hét foefje wat deze Metroid qua gameplay definieert.

TWEE PERSPECTIEVEN

Het overschakelen naar een eerstepersoons perspectief brengt één groot nadeel met zich mee: je kunt niet meer bewegen. Daarom schakel je alleen over als je de omgeving wat beter wilt bekijken, als je een verdacht voorwerp wilt scannen, als je missiles wilt vuren, of als je je beams op specifieke vijanden of delen van de omgeving wilt richten.
Bij grotere vijanden en eindbazen is handig wisselen tussen de twee perspectieven meestal een vereiste.
Je moet bijvoorbeeld eerst een deel van de eindbaas in derdepersoons perspectief bevriezen met het ice-effect van je beams, om vervolgens in eerstepersoons perspectief drie missiles op het bevroren deel te knallen.
Om een groot monster definitief te slachten, is meestal ook een ander kunstje vereist wat in deze Metroid wordt geïntroduceerd: Samus' nieuwe mogelijkheid om fysieke aanvallen uit te voeren.



FYSIEKE VECHTMETHODES

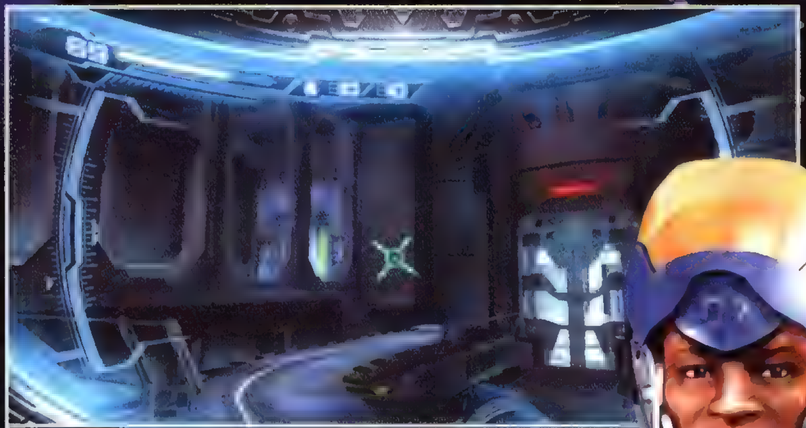
Tot op heden nam Samus haar vijanden altijd van afstand onder vuur, maar terwijl we haar gaandeweg het avontuur in Other M wat nader leren kennen, mogen haar vijanden haar dit keer ook van heel dichtbij meemaken.
Spring bijvoorbeeld eens met opgeladen power beam op je vijand, of druk bij een gevallen vijand tegelijk in een richting en op de 1-knop om hem in een wurggreep te nemen en met volle kracht door zijn hoofd te knallen. Acties die met wervelende camerabewegingen erg cool en flitsend in beeld worden gebracht.
De fysieke vechtmethodes zijn ongetwijfeld gevoed door de vechtspellenachtergrond van Team Ninja, oftewel de helft van het team ontwikkelaars achter deze game.
Een ander vechtspelachtig foefje is de handige ontwijkmove die je activeert door vlak voordat Samus wordt getroffen in een richting te drukken.
Deze ontwijkmove helpt ook om te overleven in bepaalde 'sudden death'-momenten, waarop bijvoorbeeld onverwacht een reusachtig monster in beeld springt om Samus op te slokken.

VEREENVOUDIGD

Mocht je zo'n 'sudden death'-moment de eerste keer niet overleven, geen nood. Doodgaan is geen big issue in Other M, aangezien je slechts een kamertje voor het sterfmoment wordt teruggezet, en je het oneindig vaak opnieuw mag proberen.
De eenvoudige besturing langs rechte lijnen, de vanzelf bewegende camera, het automatische richten, het versimpelde energiesysteem, de weinig strenge straf voor een gestorven dood, ze dragen allemaal bij aan een toegankelijke, wat vereenvoudigd voelende Metroid-ervaring.
De veranderingen zijn gewaagd, maar passen eigenlijk prima bij de opzet van deze Metroid. En zo komen we weer terug bij die filmpjes...

'VIRTUAL REALITY'-PROJECTIES

Of je het nu wilt of niet: het hele avontuur vindt plaats aan boord van het Bottle Ship. Maar wees niet bang voor eentonigheid in omgevingen, want dit is een nogal bijzonder ruimteschip. Om redenen die binnen het verhaal worden verklaard, worden de verschillende gebieden binnen het ruimteschip door een soort virtual reality-projecties namelijk veranderd in prachtige regenwouden, ijzige vlaktes of loeihete lavagrotten. Dat de projecties soms haperen en in- en uitgeschakeld kunnen worden, geeft voeding aan unieke omgevingspuzzels.


Van dit plaatje krijgen we een beetje een Retro-gevoel.



NAADLOOS

Metroid: Other M is opgezet als één grote, epische sci-fi-film. Er zijn CGI-filmpjes, er zijn ingame-filmpjes, er zijn scènes waarin je niet kunt bewegen maar alleen om je heen kunt kijken, er zijn scènes waarin je blikveld automatisch door een paar gangen wordt gesleurd om bij een lijk of andere dramatische toestand te eindigen, en er zijn scènes waarin je niet kunt rennen of schieten maar wel kunt lopen om 'met de camera dicht achter Samus' de omgeving te onderzoeken. Het mooie is dat al die scènes naadloos in elkaar overgaan om synergetisch je totaalbeleving te vormen. »


Gelukkig heb je in een verlaten ruimteschip geen last van klagende onderburen.


Terwijl het spel zelf soepel draait, blijft Samus wel eens ergens hangen.

» Maar maak je geen zorgen, dit wordt geen 'Metal Gear Solid 4 in space'. Nadat het verhaal in het eerste uur is opgezet, neemt de frequentie van filmpjes en dialogen namelijk al snel af. Tot je tijdens het spelen zelfs een beetje gaat verlangen naar het volgende filmpje, want het verhaal fascineert.

ADAM MALKOVICH

Na het ontvangen van een noodsignaal, een zogenaamde 'Baby Cry', reist Samus naar het enorme ruimteschip getiteld Bottle Ship.
Hier stuit ze op een groepje soldaten van de Galactic Federation, een leger waarin zij zelf ook ooit heeft gediend. De commandant van het groepje is Adam Malkovich, een belangrijke persoon voor het verdere verloop van verhaal en actie.
Allereerst blijkt uit de filmpjes dat Samus en Adam een diepe, nogal complexe relatie hebben uit de tijd dat Samus nog een pubermeisje was - en zich ook als een pubermeisje gedroeg.
Belangrijk voor de actie is dat Samus voor het onderzoek van het Bottle Ship tijdelijk weer in dienst treedt van de Galactic Federation. En dus onder commando van Adam komt te vallen.

"OPGEZET ALS ÉÉN GROTE, EPISCHE SCI-FI-FILM."

RADICALE BREUK

Wie had verwacht en gehoopt om in Metroid: Other M weer overal te moeten zoeken naar van die vette permanente power-ups, komt bedrogen uit.
Als je op een bepaald moment zo'n power-up nodig hebt om te kunnen overleven, geeft Adam – die via een monitor Samus' acties op de voet volgt - je simpelweg toestemming voor het gebruik ervan. That's it!
Het is een radicale breuk met de Metroid-traditie, en zeker niet de enige.
Wat dacht je van deze: verslagen vijanden laten geen paarse energiebolletjes meer achter! Als je je energie of missiles wilt aanvullen, moet je de Wii-afstandsbediening omhoog gericht houden!
Of deze: je kunt alleen missiles vuren als je de Wii-afstandsbediening op je beeldscherm hebt gericht!
De besturing is sowieso nogal... apart.



HET JUISTE PAD

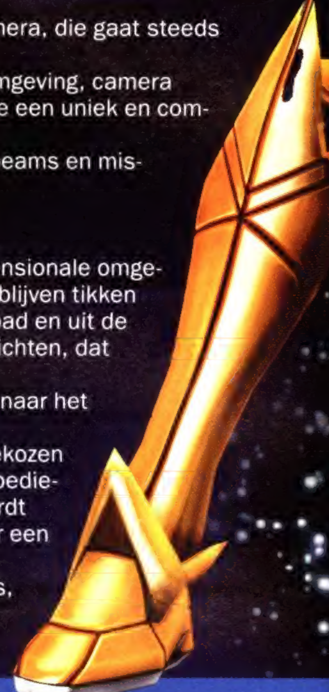
Voor de besturing van Samus houdt je de Wii-afstandsbediening – zonder aangehechte accessoires - horizontaal in handen, als een NES-controller.
Nou zit er op die Wii-afstandsbediening natuurlijk geen analoge stick, waardoor je voor het navigeren door Samus' driedimensionale omgevingen op de richtingsknop bent aangewezen. Dat vereist wat gewenning.
Het helpt als je besluit niet meer diagonaal te sturen, maar zoveel mogelijk rechtuit te lopen. Het spel 'helpt' je daarbij als het ware om op het juiste pad te blijven.
Je hoeft je ook niet druk te maken om de camera, die gaat steeds vanzelf de goede kant op.
Het kundig afgestemde samenspel tussen omgeving, camera en de bewegingen die je maakt geeft de game een uniek en comfortabel gevoel.
Hetzelfde geldt voor de manieren waarop je beams en missiles kunt vuren.

HÉT FOEFJE

Terwijl je langs rechte lijnen door de driedimensionale omgevingen loopt, kun je simpelweg op de 1-knop blijven tikken om automatisch de kleinere vijanden van je pad en uit de lucht te knallen. Je hoeft daarbij dus niet te richten, dat doet het spel voor je.
Ook je opgeladen schoten gaan automatisch naar het dichtstbijzijnde doelwit.
Wil je wél een keertje op een specifiek, zelfgekozen doelwit knallen, dan moet je de Wii-afstandsbediening op je beeldscherm richten. Daardoor wordt namelijk instant van een derdepersoons naar een eerstepersoons perspectief geschakeld.
Het werkt in de uiteindelijke versie vlekkeloos, een stuk beter dan in de previewcodes die ik speelde.


Al het ongedierte op haar pad gaat Aran.


Toen ze de glijbaan eenmaal hadden voltooid, durfde niemand het aan om 'm als eerste proberen.



GESTAPELDE POWER-UPS

Zoals je misschien uit de hoofdtekst al had opgemaakt, komen je power-ups dit keer niet naast elkaar beschikbaar, maar worden ze gestapeld. Dat betekent dat na het ontvangen van de ice beam, het effect van die straal wordt toegevoegd aan je gewone beam, en zo werkt het ook met de volgende beams, missiles, bombs en suits die je krijgt. Je hoeft dit keer dus nooit te wisselen tussen het groeiende aantal wapens in je arsenaal. Wat het 'zelfdoen'-aspect weghaalt, maar wel weer bijdraagt aan de gestroomlijnde ervaring van actie en avontuur.

OTHER M

JURJEN WISSELT VAN PERSPECTIEF

Na de veelgeprezen Metroid Prime-trilogie van Retro, werd het tijd de serie weer eens opnieuw uit te vinden, vonden ze bij Nintendo. Enkele Nintendo-mensen die al aan het originele Metroid uit 1986 hadden gewerkt werden op de klus gezet, ondersteund door de strijdkrachten van Tecmo's Team Ninja. Het resultaat heet Metroid: Other M, en Jurjen speelde op het kantoor van Nintendo Benelux een flink stuk van de voltooide versie.

Er zweven wat beestjes door de lucht. Ik laad mijn power beam op en vuur. Met één knal zijn alle beestjes uit de lucht verdwenen. Het scatter-effect. Dan moet ik omhoog springen via de horizontale platformpjes die zijn bevestigd aan een schuine wand. Bij de vijfde gaat het mis. Het platformpje scharniert onder Samus' gewicht omlaag, zodat ze weer naar beneden glijdt.
Ik gebruik nogmaals haar opgeladen power beam, dit keer op het scharnierende platformpje. Er verschijnt een laag ijs omheen waardoor het niet meer zwicht onder haar gewicht. Ik kan weer verder, dankzij het ice-effect.
Ik zit acht uur diep in de definitieve versie van Metroid: Other M en voel me helemaal door het spel opgeslokt. Het Metroid-effect.

ZELDZAAM HOOGTEPUNT

De allereerste Metroid mixte platformjumpen met shooter-actie en avontuurlijke uitdagingen in één enorm grote omgeving die uit verschillende gebieden bestond. Door permanente power-ups aan hoofdpersonage Samus Aran toe te voegen, kreeg dit in ruimtepantser gehulde figuurtje bijzondere krachten, die hielpen steeds dieper in de spelwereld door te dringen.

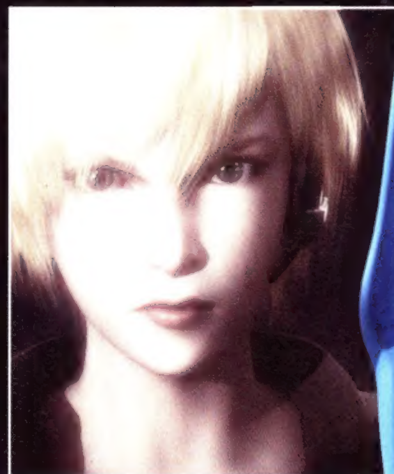
Na Metroid voor de NES (1986) verscheen Metroid II: Return of Samus voor de Game Boy (1991), maar de formule kwam pas echt tot leven in Super Metroid voor de SNES (1994). Met zijn overweldigende sfeer, geraffineerde gameplay en fantastische power-ups geldt deze game nog steeds als zeldzaam hoogtepunt in de geschiedenis van de videogames.
Metroid: Other M begint waar Super Metroid eindigde. Letterlijk.

LITTEKEN

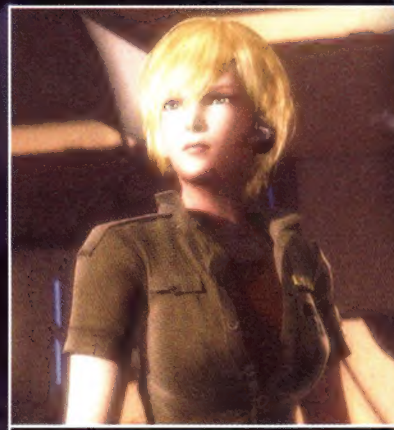
Super Metroid eindigde met het gevecht tegen Mother Brain, waarbij de kansloze Samus Aran plots werd geholpen door een baby-Metroid. Dit eindbaasgevecht wordt als CGI-filmpje aan het begin van Other M gepresenteerd.
Er volgt een interne monoloog van Samus die het blijkbaar nog wat moeilijk heeft met het verlies van de 'baby' die zich voor haar had opgeofferd.
En dat is zeker niet het enige litteken in de psyche van Samus, zoveel blijkt wel uit de andere filmpjes en dialogen die in het eerste uur van Metroid: Other M voorbij trekken. »



Experimenten om Samus een rijdier à la Yoshi te geven, liepen nergens op uit.


Hoe oud zou ze hier zijn? Dertien of zo?




Mmm, nu gaan we twijfelen...



METROID:



Check www.otherm.nl voor meer informatie!

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZI

